双月刊 总第5期 定价：人民币12元

# 游戏机实用技术

PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES



世嘉新机DREAM CAST
——大揭秘

CARRIER
GALERIANS
HARD EDGE
神机世界 EVOLUTION
ACECOMBAT 3
哥斯拉
JULY
VIRTUA FIGHTER 3TB
星之丘学园——学园祭
LEGAIA 传说
PEN PEN TRILCELON
R4 RIDGE RACER TYPE 4
凝望骑士R大冒险编
龙长说话

随书赠送游戏新作《莎木》精美海报

ISSN 1008-0600
02>
9 771008 060006

A9vg Torajii
扫描不以盈利为目的
献给喜欢UCG的读者



# 濟南百樂公司

## 清清一滴水 源自百乐情

济南百乐公司祝全国人民新春愉快
祝业内人士九九发大财




各种原装模拟机

**销售并维修各种电脑板**

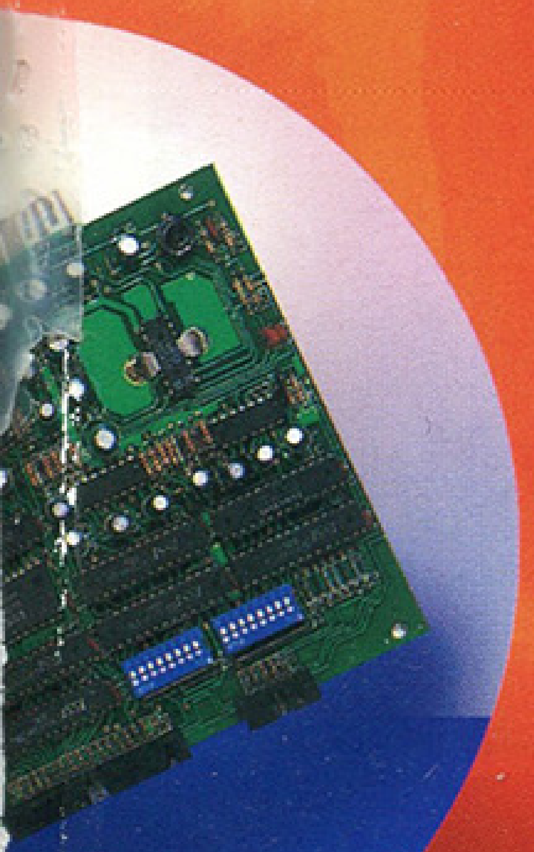
供应各种游戏机配件及IC片

策划并管理各类游乐场

**自产各种满天星主机分体29″,33″格斗台**












济南百乐公司 董事长 总经理：陈伟

地址：山东省济南市解放路147号 邮编：250013 销售热线：(0531)6990846
E-Mail:blcwaa@public.jn.sd.cn 电话：(0531)6990148 6963415 传真：(0531)6942448
传呼：(0531)8935566呼7049 联系人：戴先生 李先生




**广州大华高科电子有限公司**(原名:广州粤武科教仪器厂)

地址:广州市流花路中展里 69 号

电话:(020)86501826，86511792，84897109　　传真:(020)86523895

E-Mail:yuewu@public.guangzhou.gd.cn

# 声 明

原广州市粤武科教仪器厂，现正式更名为广州市大华高科电子有限公司。

本公司更名后其办公地址、电话及经营范围不变，感谢各位新老客户历年来对本公司的大力支持，我们当继续努力做得比以前更好！祝各新老客户新年快乐、生意兴隆、财源广进！








TAIWA SCIENCE

**广州大华高科电子有限公司**

（原名：广州粤武科教仪器厂）

地址：广州市流花路中展里69号

电话:(020)86501826，86511792，84897109

传真:(020)86523895

E-Mail:yuewu@public.guangzhou.gd.cn



# 3大惊喜



## 订阅《游戏机实用技术》送三大惊喜



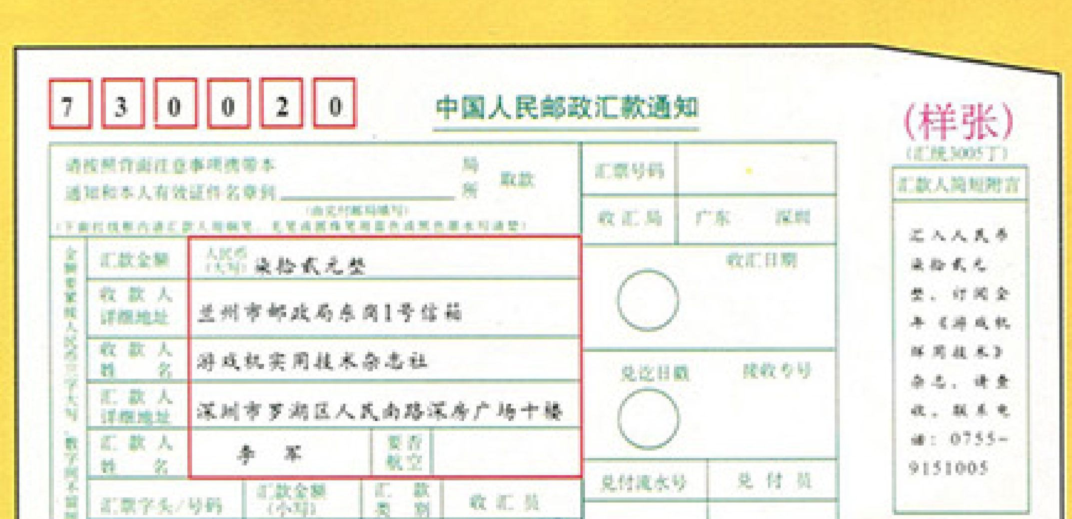
**1大惊喜** 为确保订户利益，从杂志社直接订阅的订户邮寄全部采用挂号形式，邮费及挂号费由本社支付。订阅一期为人民币12元，订阅全年为人民币72元。

**2大惊喜** 单位订户可免费在“电子娱乐传真信箱”发布商业信息(通过传真或函寄方式将资料发往本社)，个人订户参加抽奖。中奖名单在每期杂志中刊出，中奖者将获赠精美小礼品。




**3大惊喜**

即日起汇款到杂志社者，可获赠新出版的《电子娱乐》杂志一本，共500册，赠完为止。


7 3 0 0 2 0
中国人民邮政汇款通知
(样张)
收汇局：广东 深圳
汇款金额 人民币(大写)：柒拾贰元整
收款人详细地址：兰州市邮政局东岗1号信箱
收款人姓名：游戏机实用技术杂志社
汇款人详细地址：深圳市罗湖区人民南路深房广场十楼
汇款人姓名：李 军
汇款金额(小写)：72.00
邮政编码：518000
汇款人简短附言：汇入人民币柒拾贰元整，订阅全年《游戏机实用技术》杂志，请查收，联系电话：0755-9151005

**照此样张汇款，可得三大惊喜**

**游戏机实用技术杂志社**

地址：兰州市邮政局东岗1号信箱
电话：0931-8659190 8668378
传真：0931-8496387
邮编：730020


R4™
RIDGE RACER TYPE 4
SOLVALOU
namco

# content


## 读编往来

## 热点追踪

世嘉新机 DREAMCAST 大揭秘 4

## 游戏情报站

MID WAY 全面出击 10

《FF Ⅷ》主题歌王菲演绎 12

## 新品集锦

CARRIER 14

武戏 16

GALERIANS 17

HARD EDGE 18

神机世界 Evolution 20

ACECOMBAT 3 ELECTRASPHERE 21

SILENT HILL 22

TINY TANK: UP YOUR ARSENAL 23

## 佳作推介

哥斯拉 24

JULY 26

Virtua Fighter 3tb 28

## 攻略精品

“往海～Summer Walts～” REAL 麻雀 ADVENTURE 32

星之丘学园——学园祭 36

Legaia 传说 41

PEN PEN TRILCELON 44

## 完全攻略

凝望骑士 R 大冒险编 46

RIDGE RACER TYPE 4 59

## 戏说游戏

游戏与我的家庭 文／吴建华 66

主机风云之雄霸天下 文／沈剑峰 67

游戏发售大观园 68

秘技门 70

游戏排行榜 73

非常漫画 74

GAME 画廊 78

玩友沙龙 80






主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
出版：游戏机实用技术杂志社
编辑：游戏机实用技术编辑部
地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
邮编：730020
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387

社长／总编：司 马
常务副主编：郭 和
编 辑：李海祥 张翔军 韩璟轶
美术编辑：马如骁
电脑操作：顾咏梅

发行经理：马 力
编辑部主任：王 义
广告部主任：丛国强
发行部主任：张利新

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商临广审字：98-001
邮发代号：54-98
印刷：深圳市机关印刷厂
发行：兰州市邮政局
出版日期：1999 年 2 月 20 日
定价：人民币 12 元


《游戏机实用技术》地区发行代理

| | | | |
|---|---|---|---|
| 北京 | 纵横现代电子 | 010-64041246 | 宋 岚 |
| | 京京书店 | 01391196420 | |
| 天津 | 同利电子娱乐设备经营部 | 022-28231531 | 王守义 |
| | 新兴书店 | 022-27371393 | 黄津林 |
| 上海 | 华东书局 | 021-91997785 | 殷志敏 |
| 广州 | 新世界杂志社书刊服务部 | 020-83801311 | 欧阳兵 |
| 沈阳 | 中山文化书社 | 024-24853566 | 李 伟 |
| 重庆 | 星星电子游戏行 | 023-63632997 | 陈志勤 |
| | 海达书社 | 023-63836322 | 邹以海 |
| 福州 | 福建文艺书店 | 0591-3313648 | 刘善伟 |
| 哈尔滨 | 雪城书店 | 0451-4684757 | |
| 包头 | 草原书店 | 0472-4168574 | |
| 秦皇岛 | 海潮书店 | 0335-3066587 | |
| 成都 | 人才书店 | 01398075844 | 刘金华 |
| | 青羊区古旧书店书刊部 | 028-6746143 | |
| | 拓展书局 | 028-6620818 | 陈德东 |
| 桂林 | 声屏书刊社 | 0773-3833100 | |
| 邯郸 | 邯山区鸿雁书店 | 0310-3038796 | |
| 唐山 | 知识书社 | 01393252702 | |
| 保定 | 新新书刊店 | 0312-2035042 | 李新娜 |
| 太原 | 同力书刊发行公司 | 0351-4121595 | |
| 石家庄 | 华药天云书店 | 0311-3028585 | |
| 沧州 | 时代书社 | 0317-3034544 | |
| 西安 | 天湖电子娱乐有限公司 | 029-3227560 | 郭强民 |
| | 名品消费杂志社发行部 | 029-7426149 | 徐莲霞 |
| 乌鲁木齐 | 报刊零售公司 | | 陈 彤 |
| | 东方电器商店 | 0991-4523630 | 孙东方 |
| 大庆 | 知识书店 | 0459-6320827 | |
| 牡丹江 | 文达书刊发行部 | 0453-6437647 | 徐国勋 |
| 锦州 | 开发书店 | 028-6617085 | |
| 长春 | 中外书刊音像批销中心 | 0431-2731957 | |
| 杭州 | 东新图书文具经营部 | 0571-9101842 | 周曙光 |
| 南京 | 文澜书店 | 025-5627237 | 张治光 |
| 苏州 | 文友书社 | 0512-5111201 | 刘 倩 |
| 无锡 | 新生书店 | 0510-2768077 | 王志勇 |
| 温州 | 书刊音像发行公司 | 0577-8329685 | 李晓峰 |
| 烟台 | 北洋书社 | 0535-6657244 | 赵国先 |
| 淄博 | 青少年教育书店 | 0533-2188314 | 王 波 |
| 济南 | 联合书社 | 0531-2905199 | 徐 冰 |
| 新乡 | 金环书店 | 0373-2030217 | 段银环 |
| 合肥 | 银河电子娱乐服务中心 | 0551-4293971 | 刘春林 |
| | 弘艺书社 | 0551-4691193 | 王国有 |
| 洛阳 | 图书音像书刊部 | 0379-3961454 | 寇传涛 |
| 郑州 | 图书城科技书店 | 0371-7647390 | 郭晓燕 |
| | 乘风电玩 | 0371-6974321 | 韩玉英 |
| 武汉 | 华中商行 | 027-82421448 | 黄金斌 |
| | 振华文化书刊发行部 | 027-85856982 | 张正华 |
| 长沙 | 明镜书店 | 0731-4446315 | 李速航 |
| 襄樊 | 长虹书刊发行部 | 0710-3467385 | 王汉波 |
| 南昌 | 金利来电子有限公司 | 0791-6215608 | 熊文亮 |
| | 西湖时新书社 | 0791-8518821 | 徐 剑 |
| 常德 | 常德浩翰书社 | 0736-7389148 | 黄 鹰 |
| 厦门 | 文滨书社 | 0592-2208102 | 王玉辉 |
| 昆明 | 云南省文联文艺书店 | 0871-5341019 | 涂 平 |
| | 经济书店 | 0871-4179197 | 李清禄 |
| 贵阳 | 黔聚书刊 | 0851-5840003 | 刘玉黔 |
| 南宁 | 新星电子游戏经营部 | 0771-3136521 | 黄松伟 |
| 芜湖 | 鑫马游戏机经营部 | 0553-3859440 | 张白羽 |

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

岁月匆匆。岁月匆匆，在不经意间，1998年就这么悄悄溜走，走的那样洒脱、那样干脆，只留下许多的回忆和思念。

1998年绝对不平凡，我国人民齐心协力战胜了长江特大洪魔，向世界展示了中国人的精神风貌。而大洋彼岸的美国总统克林顿的性丑闻却按下葫芦起来瓢，成为媒体关注的热点。伊拉克总统萨达姆抗拒联合国特委会的核查，也演变为美英等国“沙漠之狐”的空中打击。另外，美国在线收购网景公司并联合太阳公司对抗比尔·盖茨的微软王国、国内四通利方合并美国华渊公司，也都是业界数的着的大事。说到电玩业，声势很猛的要数SEGA公司推出DC机，点燃掌上型游戏机战火的要算任天堂公司的彩色GB，而最具悬念的则非SONY公司的PlayStation 2莫属了。12月在上海举行的第三届亚洲“全日本娱乐休闲设备展览会”，由于有关部门的主办和参与而倍受电玩界人士的关注；《上海市文化娱乐市场管理条例》的修订通过，必然引起连锁反应，使经营者的行为更趋规范。

跨进1999年，相信每一个人都会有个美好的愿望。而《北京青年报》登载的一个消息却吸引了我的视线。这篇题为《1999趣味预测》的文章列举了1999年的10件大事，第五条讲家用电子业游戏的革命又将爆发，家用电子游戏机将从32位元次世代全面跨入64位元次世代；第六条讲SONY、SEGA等大公司纷纷推出自己的便携式掌上游戏机，一场掌上游戏机大战将会爆发。唉，全世界的玩家真是一则喜一则忧，喜的是可以痛痛快快过把瘾，忧的当然是玩家面临的“金融危机”了。

其实，“金融危机”不仅面对玩家，杂志社也必不可免地受到冲击。一方面是因菲林、纸张、油墨等价格上扬而增加了编辑制作的成本，一方面是国内游戏业发展前景的不明朗，作为传媒的杂志社要承受双重压力，办起事来就难免因资金有限而捉襟见肘。面对

# 读编往来

本期主持人：郭和

## ■希望国内全彩印的电玩杂志越办越好

初次从书报摊上见到贵刊，就深深地被吸引住了，不仅内容丰富，而且设计上也是非常漂亮，希望国内全彩印的电玩杂志越办越好！

天津扬村87002部队　张　伟

文章的内容很好，特别是全彩页和合理的价格。最重要的还是全书无广告(相对而言)，但是个别文章内容有点乱，希望小编们改正。总而言之，这本杂志我十分喜欢，虽然有一点瑕疵，必竟刚创刊半年，以后的路还很长，我会全力支持的。

江苏省南京市晓庄师范　李非飞

在许多日日夜夜的苦等中，我终于收了贵刊的几期杂志。我真诚的感谢贵刊，因为内容太棒了，使我玩起来得心应手，痛快至极。此外，还使我更多的了解了国内外游戏业的情况，令我懂得了许多。

笔友　孙金华

承蒙夸奖，承蒙夸奖。“办刊的高起点、编辑制作的高标准、给读者朋友的高回报”，始终是我们的宗旨，如果拿不出高水平的刊物，我们做编辑的会感到汗颜，我们的每一点进步，都归功于读者的鞭策和鼓励，真诚地感谢大家的支持。

## ■只要书好，定会有许多人买的。

本人是在无意中发现贵刊的，第一眼让我看上去的感觉是非常新颖。建议贵刊努力吸引更多的读者，最好多增加一些彩图，因为当我看完书的时候，总觉得不过瘾。如果必要的话，价格可以升到15元，只要书好，一定会有许多人买的。希望贵刊改为月刊，这样我也不用等那么久了。但，希望书的内容和质量可别下降啊！

上海市崇明县城桥镇东门新村　严　华

刊登一些家用机的价格，彩图要加插，最好是格斗游戏人物的特写。因为贵刊的价格属于中等，大部分读者都能承受。如果增加内容价格可适当上调，可增到15元或16元。

广东省封开县江口中学　李远森

希望贵刊改出月刊，我想收藏贵刊，希望能出合订本，满足没能买齐贵刊的读者心愿，如果需要的读者较多，贵刊是否考虑重印一些？如果可以的话，我和周围的朋友都会十分高兴。

河北省石家庄市一十九信箱　宋俊魁

见到贵刊，一种新奇的感觉涌上心头。图片清晰精美，材料充实丰富，有极高的参考价值。以本人三年的GAME经验来说，可说是VERY GOOD！不容易！！希望贵刊越办越好，至少两年内不涨价。请多报道SS及DC及CAPCOM、SNK情报，好吗？“GAME OVER”！

北京市房山区羊耳峪　王　鹏

我们郑重承诺杂志不涨价，我们希望给读者送上的是物超所值的有收藏意义的精美刊物。据悉，编辑有改刊和出合订本、精华本的意向，但由于编辑人员较少，心有余而力不足，在此诚邀志同道合的朋友与我们并肩同行，为中国的游戏业和读者朋友尽绵薄之力。

国内某些游戏类杂志涨价的传闻，我们坚持不涨价的承诺。总编说，要对玩家负责，要为中国的游戏业负责，通过精打细算，压缩内部开支，消化涨价因素。现在，编辑部的几部电话有的已经加了密，打长途不象以前那样过于自由了；用过的打印纸也要留下来翻过去再用一遍。据说编辑部也要搬家了，从黄金楼层搬去“顶天立地”(底层和顶层！)。唉！房租是省下来了，不知有没有电梯呀？否则真是繁重的脑力劳动加沉重的体力锻炼，众编们只有私底下叫苦了哇！

如果你是游戏的铁杆玩家，如果你喜欢《游戏机实用技术》这本物超所值的全彩印刊物，如果你理解编辑们危若垒卵的紧迫处境，请你直接向杂志社订阅吧：一来你直接订阅与在外面零买的花费并没有增加，还可参加抽奖；二来杂志社免费为你挂号邮寄，不会出现缺少赠送大幅彩画的不愉快；三来有机会获赠最新出版的全彩印《电子娱乐》杂志。而我们编辑部在与你建立直接而密切的联系外，也可以回收更多的资金，从而使《游戏机实用技术》这本具有收藏价值的高品味杂志更上新水平。

没想到吧？你的举动关系到《游戏机实用技术》的发展呢！你一举而三得，何乐而不为？！

当你看到这一期《游戏机实用技术》时，一定欣喜地发现杂志又有了新的改版，又增加了玩家喜爱的内容，是的，“求新、求变、始终替读者着想，踏踏实实地奉献”，这就是我们的宗旨。

相约九八，再约九九。让我们在新的一年里相互报一个平安，道一声祝福，在新春佳节大红灯笼的辉映下携手同行。

■多增加游戏攻略和最新游戏介绍。

贵刊资讯非常充实，请改为月刊。希望增加经典游戏的攻略与资料，多登一些新游戏介绍，以及游戏机的发展趋势。

湖北省沙市实验中学　夏　雨

贵刊各方面都非常出色，但有一些不足之处，要多增大幅游戏彩图，这样才过瘾，另外，再多增加一些攻略，尽量详细一些。

辽宁省沈阳市纺织轻工学校　关　博

建议多增加《佳作推介》和《攻略精品》的内容，赠送的彩画再大一些，再鲜艳一些。

云南省昆明市云南亚太商务培训学校　余宾涛

第四期《游戏机实用技术》实在是太棒了，介绍了许多SEGA最新主机Dreamcast的软件，配上对应的图片，令人大饱眼福，充分发挥了彩印杂志的威力，各机种的比例也较协调，给读者全方位的享受。希望多刊登现在流行的大家感兴趣的疾题，比如DC近况。

浙江省杭州市第十四中学高二(4)班　陶　普　男18岁

不小心，替陶普改了名，首先向你道歉。由于玩友沙龙改版，龙长阿鹏托我在此为你平反。拿上这本杂志，你尽可骄傲地让班上的玩友看(笑)。我们十分重视每个读者的来信和建议，有什么想法尽管说出来。本期热点追踪中，我们全面介绍了DC机及其发售情况；在秘技门里，我们还介绍了DC拆机的秘技，目的是让读者多了解DC的内部结构，玩家不至于有了DC先拆一把过瘾吧？我们一直在增加游戏攻略和新游戏介绍的内容，其它栏目的编辑都有意见了呢！

■多开辟读者交流的园地

贵刊实用性确实挺大，各方面都很好，可在一些方面不太理想，游戏业界的信息应再多一些，与读者的沟通再多一些，象××杂志那样，不过千万别学他们的广告呀！！

河北省沧州市第五中学　范泽阳

封面上多一些著名动画片上的人物如《蓝球飞人》，我地区的学生很喜欢这些画面，内容上多增加新出售的游戏软件及游戏百科知识，对了，多开一些读者热线。

山东省滨州教育学院美术系　陈　永

应及时透露业界的内幕消息，登出的秘技还不能满足我的胃口，希望能增加，并刊出副刊。希望加强“读”与“编”之间的联系，使贵刊成为我国电玩杂志中的优秀一员。

福建省舟山市桔园新村　吴凌文

贵刊应该给我们这些看客留一块互相交流的园地，不仅让我们增长游戏知识，也让贵刊有据可循。另外，赠送的彩画能否大一倍？加厚一倍亦可出增刊或合订本之类，最重要的一点是要有自己的特色。

北京航空航天大学　沈剑峰

首先感谢沈剑峰玩友的来稿，你可在“戏说游戏”栏目中找找自己的文章印成铅字与别人交流的感觉(笑！)。其实我们早就想开这块“自留地”，只是苦于缺乏稿件，而编辑们又都被自己的一堆事烧得焦头破额(大冬天哪来的火？莫不是水平不够？)。在此吁请读者朋友在提出建议的同时，能够动手(笔)写一些文章寄给我们，共同建设自己的“家园”。这期的“秘技门”栏目增加了篇幅，玩家们可将自己的秘技写出来与大家共享。其实，我们好想与读者朋友多一些联系，多一些沟通呀！期待着你们的来信。

**《游戏机实用技术》第四期订阅抽奖名单(20名)**

| | | |
|---|---|---|
| 宋俊魁(河北省石家庄市) | 王　一(辽宁省葫芦岛市) | 刘　越(辽宁省沈阳市) |
| 余　浩(湖北省武汉市) | 王　鹏(北京市房山区) | 王良杰(浙江省平阳县) |
| 陈　恳(云南省昆明市) | 周建科(广东省怀集县) | 胡　萌(北京市朝阳区) |
| 陶　普(浙江省杭州市) | 黄泽海(广东省揭阳市) | 张国夫(北京市学院南路) |
| 王　飞(重庆市渝中区) | 牛振华(安徽省合肥市) | 喻　星(江西省南昌市) |
| 徐　康(黑龙江省哈尔滨市) | 江　松(四川联大) | 刘万宇(江苏省南京市) |
| 张　伟(天津市场村) | | 韩　玲(湖北省麻城市) |

**欢迎订阅《游戏机实用技术》**

单　　价：12元，全年订价：72元

汇款请寄：甘肃省兰州市邮政局东岗1号信箱

游戏机实用技术杂志社收

热线电话：0931-8659190 8668378

Dreamcast

# 世嘉新机 DREAMCAST 大揭密

本刊香港记者／卓志成

自 1998 年 5 月 21 日世嘉公司在“SEGA NEW CHALLENGE CORFERENCE”发布会上，正式宣布 DREAMCAST 新一代电视游戏主机以来，国内外游戏界的目光便始终关注着DC，本刊也作过相应的简要报道。1998 年 11 月 27 日，比原计划推迟一星期上市的DC新机终于面市，同时在日本和香港推出发售，发售首日的火爆场面是近几年游戏业界不多见的，排队抢购的热潮显示了DC发售初期的良好势头，然而，货源不足的现状也给经销商和玩家心头投下一道难以抹去的阴影。

应该说SEGA公司对DC的宣传推广工作是相当成功的，汤川专务由于为DC亲自拍摄广告而荣获第 38 届 ACC(全日本 CM 放送联盟)最优秀电视广告大奖，成为与DC密切相关的传奇人物。DC发售前几日，日本和香港的众多电玩店便打出了极为枪眼的DC宣传标志，几米高的红色海报在街灯的映照下熠熠生辉，东京的涩谷更是成为一片红色的海洋。11 月 26 日下午，东京市内的一些电玩店前就有不少人徘徊，到晚8时更出现了百人左右的排队，人们支起了露天帐蓬冒着严寒苦苦等待发售日的到来。日本各大新闻媒体争先报道了DC上市的消息，而SEGA内部也对DC发售给予前所未有的重视。11 月 27 日早上 6:30 分，入交社长来到东京电气街秋叶原观察DC发售盛况，7:30 分发售开始，入交社长热情地同第一位购买DC的玩家紧紧握手，并合影留念。汤川专务特意换上印有DC字样的和式外衣，激动地说：“终于到发售日了，感谢大家，世嘉已经没事了！”

那么，世嘉是否真的没事了？与DC同日发售的游戏《VR 战士 3tb》综合移植度达 90% 以上，整体打斗感觉可说与街机无异，DC板还增加了练习模式、观看《VR 战士》系列制作过程的历史模式等独创内容，可以说是《VR 战士》系列的一部百科全书，受到人们的好评。据悉，《VR 战士 3tb》以及配套街机手柄、DC用S端子线等销路最好。不少电玩店经过玩家约两个小时的疯狂抢购之后，第一批DC及其周边产品即告缺乏。虽然一直到 11 月 27 日凌晨，SEGA



采用MODEL 3基板的射击游戏《LA MACHINE GUNS》





采用N A O M I 基板的游戏《DYNAMITE BASEBALL’98》

内部仍在开会商讨发售日可能出现的任何问题及对策，但对货源严重不足SEGA公司显然认识不够。入交社长讲，DC初次生产量为15万台，很遗憾未能达到20万台。然而据可靠消息，DC推出的当天只有7万台上市，游戏界惊呼这是很可怕的数字，因为DC接受预定的前二天订数已超过10万台。由于没有拿到订货，许多订户包括经销商都抱怨SEGA，甚至日本权威游戏杂志《FAMI通》也毫不客气地评说SEGA公司在DC上的处理手法。许多玩家对《世嘉拉力2》等游戏大作一再延期也表示难以接受。据悉，DC首批推出货源严重不足的原因是，NEC生产的CPU SH-4大量没有达到品质验证的标准，显示芯片POWER VR生产滞期。1998年DC的产量从100万台下调到50万台，导致各电玩店严重缺货，给消费者造成很大麻烦，目前日本全国及香港DC市场仍然普遍缺货。汤川英一成为这个事件的替罪羊，11月27日发售的DC包装盒上均印有汤川专务在车前回首凝望的画面，几天之后的12月10日，业界突然传来汤川英一从专务降为常务的消息，12月14日起日本各电视台均开始插放汤川降职并向广大消费者致歉的广告，引起了各界人士的一片猜测。

面对形势不明朗的DC，索尼电脑娱乐公司(SCE)的PS显得从容不迫，涨势不减，SCE目前已将PS的日产量增至250万台以准备年初的激烈商战，配合今年2月发售的《太空战士 8》和预计年内发售的《DQⅦ》。据悉到99年3月，PS的全球销量可达到5400万台。而传闻中的后继机种PS2更是令人遐想，据说PS2将采用DVD-ROM，中央处理芯片由SONY和东芝共同开发，最大多边形处理能力为每秒1000万(是DC的3倍以上？)，可追加网络连线功能，可对应PS的游戏，发售日为1999年末。

不过话说回来，DC毕竟是目前最新、性能最好的电视游戏机，游戏业界和玩家对DC的发展前景正拭目以待。有鉴于此，我们将有关DC方面的内容以问答形式刊出，以飨读者。



## 一、HARD WARE硬件部分

1、CD-ROM和GD-ROM有什么分别呢？



两者的分别主要在于容量，GD-ROM可储存约1G容量的资料，差不多等于SS游戏的两倍容量，所以日后DC游戏的光碟数量可以减少，象以往的3CD的游戏应该不易再见得到。

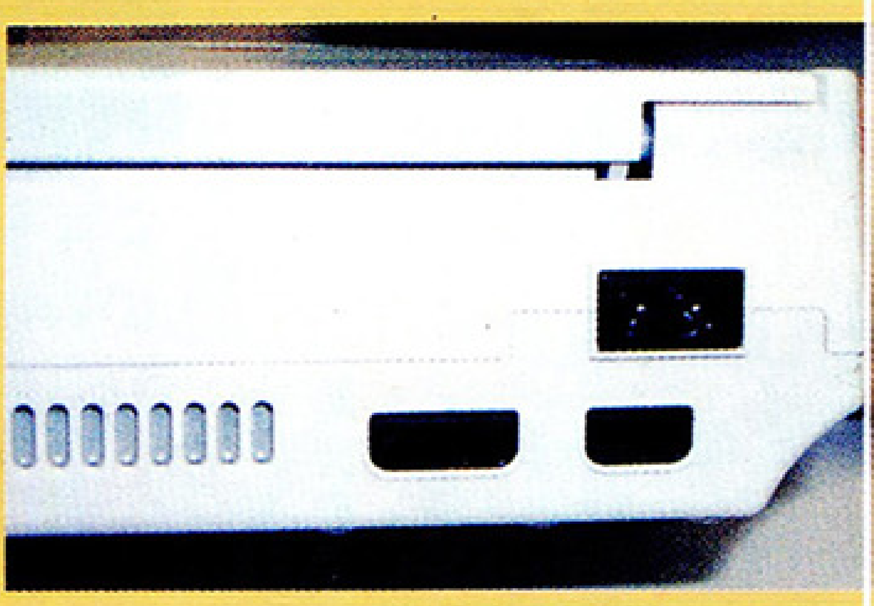
2、DC可以听音乐CD吗？

DC可以用作一般音乐CD，而且与SS相同利用手柄作控制。不过好象没有了SS可调校SURROUND SOUND和高低音的功能。

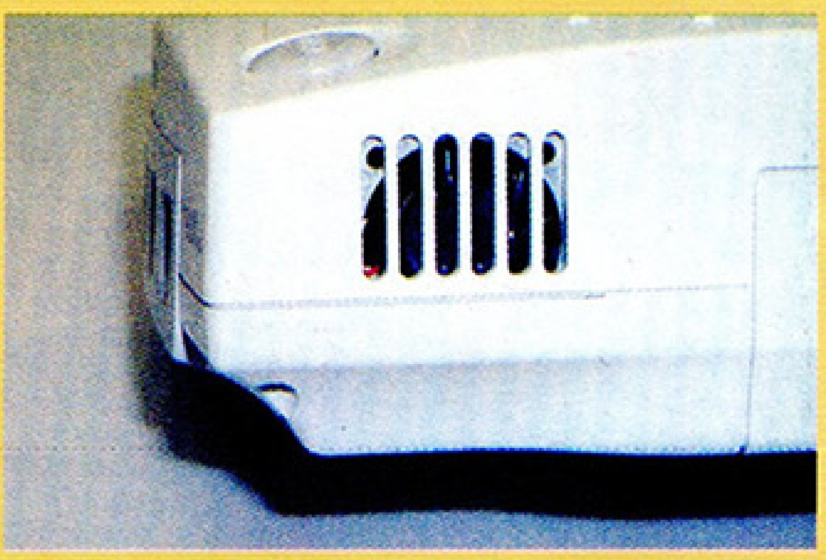
3、DC的音质会否比SS更好呢？

DC配备的音效硬件比SS的好得多，除了使用YAMAHA制的音效晶片外，还支援XG MIDI格式，所以不论在播放音乐CD和进行游戏时的音效应该比SS更优胜。

4、DC背后的“SERIAL PORT”可联接什么呢？



暂时只知道这个SERIAL PORT可联接SNK的NEO GEO POCKET，过些时候当然会有形形式式对应这个SERIAL PORT的周边设备推出，大家拭目以待吧。



5、DC可以象N64一样4人同时对战吗？

DC和N64一样也有4个手柄插口，当然可以作4人同时对战。首个对应四人同时对战的作品就是《PEN PEN TRICELON》，日后当然会有更多同类游戏推出。

6、DC会有过热问题吗？

为针对CPU和POWER VR2造成的过热情况，DC特别在机身的侧边装置了一把散热风扇，以便协助DC内部的散热，所以DC是家用机历史上第一部内置散热扇的游戏机。

7、会有其他颜色的DC推出吗？

SEGA暂未有推出其他颜色DC的计划，但鉴于SS有多种颜色及型号推出，加上发表当日也有多种不同颜色的手柄和VM展出，所以不排除DC日后会有多款不同颜色的主机推出。

8、DC没有RESET键，怎样RESET呢？

DC和以往的游戏机不同，不需要RESET键也可以进行RESET。DC也可以使用手键来进行RESET，DC的RESET方法是同时按A、B、X、Y、START键，一旦按下便会立刻回到游戏的标题表面，非常方便。

9、DC需要电池来维持时钟机能吗？

DC的内置时钟机能是不需要电池的，除了时钟机能外，其他一切DC内的设定如六国语言和单声道／立体声的选择也不需要电池。

10、DC本身可以储存游戏的记录档案吗？

DC本身不能储存任何游戏档案，所有游戏内的档案也要储存在VISUAL MEMORY内，所以在购买主机时需要随机购买一张VM，否则就完全不能储存任何资料了。

11、DC套装包括些什么？



套装内包括下表的配件，足够你可以玩到最初随DC发售的游戏。不过同日发售的游戏中也有不少是对战游戏，加上套装没有VM的关系，相信另购手柄和VM是不可少的。

| |
|---|
| DC主机一部 |
| 专用手柄一个 |
| 电源线一条 |
| AV线一条 |
| 说明书一份 |
| 《DREAMPASSPORT》 |

12、和SS相比读碟时间有没有改变呢？

由于机能比SS优胜得多，所以读取相同容量的资料时，时间应比SS快。不过由于游戏开始时ROM需要预先读取一定程度的资料，所以时间会长一点，不过游戏开始后就可以随时读取资料，所以“LOADING”字样应不易出现。

13、开机时有没有起动音乐呢？

当DC开机后，会有约6-7秒的开机音乐，作曲的正是大名鼎鼎的坂本龙一先生。不过这段音乐非常短，是否值得就见仁见智了。

14、DC 有内置作业系统吗？

和SS一样，DC也有内置作业系统，内置的是MIRCOSOFT的WINDOWS CE CUSTOM VERSION，大大增强了DC与电脑的互换性。

15、DC 的作业系统可以升级吗？

暂时SEGA未有打算将DC的作业系统升级，但日后如有需要的话，将这个作业系统升级也应该不成问题。

16、日后会否推出 RAM CARD 呢？



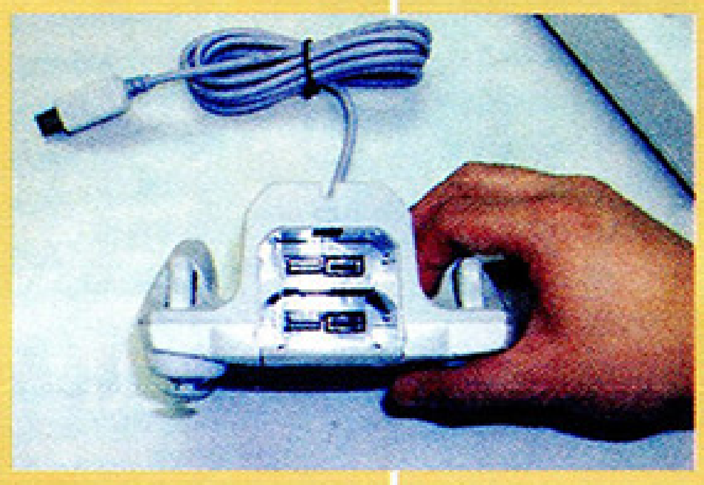

暂时未有这个必要，毕竟DC内置的RAM数量远超过SS许多倍，所以可应付从现在到未来2年左右的软件需要。当然游戏业界不断发展，日后需要使用RAM CARD的游戏推出也不是没有可能，届时说不定就会有RAM CARD推出了。

17、DC 有能力完全移植 MODEL 3 的作品吗？




依《VF3tb》和《SEGA RALLY 2》的移植质素来看，DC应有足够能力移植MODEL 3的游戏，这两个移植作品除了重现了MODEL 3版本的流畅度、画质和特殊效果外，更加入了若干新要素，如《VF3tb》就新增了供练习用的"TRAINING MODE"的关于《VF》系列历史的"HISTORY MODE"；《SEGA RALLY 2》就加入了新车种及赛道，所以DC应有足够能力移植MODEL 3的作品。

18、日后的扩展性如何？



由于DC的手柄可以装上多种不同类型的周边，DC的底部也留有扩展的空间，据小道消息指出DC更可以将硬件升级，如MODEM和POWER VR2等。

## 二、CONTROLLER 手柄部分



19、手柄上面的插口接驳什么周边设备呢？

暂时对应这个插口的周边有VISUAL MEMOEY、振动器和MIC DEVICE等，日后也会有更多形形式式的周边设备推出。

20、手柄会不会太大呢？

手柄的大小只是和SS的MULTI CONTROLLER以及N64的手柄相当，所以应算不上是太大，使用时手感也相当不俗，尤其是那个ANALOG杆相当好用，所以根本不用担心。

21、手柄会不会太重呢？

手柄并不是太大，所以当然也算不上重。不过由于可以装上两个周边的关系，所以若同时装上两个VM的话也有一定重量，只是在进行游戏时没有必要装上两个VM吧？

22、手柄线的长度是否足够呢？

DC的手柄线约长2m，应足够有余，不象超任的手柄线那么短。

23、会有其他颜色的手柄推出吗？

暂时供发售就只有随DC附送的白色手柄，不过DC首度发表当日有多种颜色的手柄展出，所以日后推出的机会也相当高。

24、会有象SS的8按钮手柄推出吗？

SEGA方面暂未有打算推出另一款的8按钮型手柄，可能是因为想用ARCADE STICK取代那种手柄的缘故吧。

25、会推出无线手柄吗？

和颜色手柄一样，相信最快也要在DC推出一段时间后才会有消息。

## 三、PERIPHERALS 周边器材

26、ARCADE STICK 可以联接对应手柄的周边吗？



当然可以，ARCADE STICK的上方和DC手柄一样有插口，可以联接VM或其他对应手柄的周边，不过接口就只有一个，不象手柄可以接上两个不同周边。

27、震动器可以接驳在什么地方呢？

DC专用的震动器可接驳在DC手柄上的插口，也可以接驳在专用方向盘的插口上，至于是否对应ARCADE STICK就还未清楚。

28、专用方向盘可以接驳对应手柄的周边吗？



和ARCADE STICK一样，专用方向盘在方向盘后方的插口接驳VM和震动器等周边，不过也只是可以接驳一个，不能同时接驳两个。

29、MIC DEVICE的具体用法是什么呢？

MIC DEVICE可取代以手柄在《DREAMPASSPORT》或《DREAM FLYER》上输入文字编写E-MAIL，改以通过语音来输入，是非常崭新的文字处理方法。

30、MIC DEVICE可用作其他通讯用途吗？

由于DC有MODEM和上网功能的关系，所以用作发送声音MAIL和执行类似《INTERNET PHONE》的网上对话软件也是可能的。

31、VGA BOX有什么用途呢？

VGA BOX的功用就如一个XRGB，让DC可以接驳PC用的显示器，以RGB制式输出，所以画质较一般AV输出优胜多倍，如果家中有电脑而你又对画质要求高的话就不妨考虑一下。

32、DC会推出《VOOT》专用的操纵杆吗？

SEGA方面暂未有推出《VOOT》专用的操纵杆的计划，但由于不打算推出周边让DC对应SS周边的关系，所以DC应该会有专用的操纵杆推出。



33、会有其他公司的周边产品推出吗？

据说已有SEGA以外的公司开始着手DC的周边开发，不过确实的厂商名称仍不清楚，但应该是我们所熟悉的厂商。

34、会推出光线枪吗？

由于暂时未有光线游戏的公开，所以仍未有光线枪周边的打算，不过不用担心，只要一有光线枪游戏公布的话，光线枪周边也是少不了的。

## 四、VISUAL MEMORY虚拟记忆体

35、VM的容量比起SS的SAVE CARD是多还是少呢？

VM的容量有128Kbyte，SS的SAVE CARD则有512Kbyte，单纯以容量相比SS的SAVE CARD多4倍容量，不过两者的记录方法并不一样，可能DC的记忆档案所需容量较少也说不定，所以不能单纯比较两者的容量。

36、VM会否象PS的SAVE CARD分成若干倍数呢？

DC的SAVE CARD的确和PS的SAVE CARD有点相似，同样是分成若干格，VM将分为200格，不过每一个记录不一定使用一格记忆空格。

37、DC的游戏记录需要多少格数储存呢？

每个DC游戏所需的记录空格也不同，就以4个游戏为例，《VF3tb》每个档案需要12格；《JULY》每人档案需要4格，一共需要储存3个档案；《GODZILLA GENERATION》每个档案需要6格；而《SEVE THE CROSS》每个档案则要172格。可见DC游戏的记录大小参差相当大，很快便会用完一张VM，似乎买一张也不够呢。

38、在游戏进行时可以拔出VM吗？

在游戏进行时是可以拔出VM，不过在读取或储存记录时切记不要拔出VM，因为很容易导致VM本身和资料的损坏。

39、接驳手柄时会消耗电池吗？

当DC开动后，VM接驳DC的手柄时是不会消耗VM本身的电流的，因为DC已经为VM提供电源了。

40、当VM的电池耗光会否影响内里的资料呢？

即使VM的电池耗光，内里的游戏资料也会丝毫无损，因为储存游戏资料是不需要使用电池的。

41、可以洗掉VM游戏《哥斯拉PDA吗？》



可以洗掉《哥斯拉PDA》这个游戏，不过一旦洗去就不能再玩这个游戏了，所以务必要三思呀。

42、在同一个手柄上插上两张VM有什么用途呢？

在同一张手柄上插上两张VM可以互相交换VM内资料，是个非常方便的设计。

43、会有其他颜色的VM推出吗？

有关方面暂时仍未打算推出白色以外的VM，除了有最基本的白色VM外，就只有《哥斯拉PDA》的绿色版VM。不过日后推出其他颜色VM的机会相当高，毕竟和彩色手柄一同在发表中展出过。

44、日后的VM游戏会独立发售吗？

分别暂定在12月和2月推出的《加美拉DERAM BATTLE》的《摩斯拉DERAM BATTLE》，暂时也未定会否独立发售，或者可以在SEGA的SERVER上让我们下载也说不定。

# 游戏快递




游戏情报站

MID WAY全面出击 10

《FF Ⅷ》主题歌王菲演绎 12

新品集锦

CARRIER 14

武戏 16

GALERIANS 17

HARD EDGE 18

神机世界 Evolution 20

ACECOMBAT 3 ELECTRASPHERE 21

SILENT HILL 22

TINY TANK：UP YOUR ARSENAL 23

佳作推介

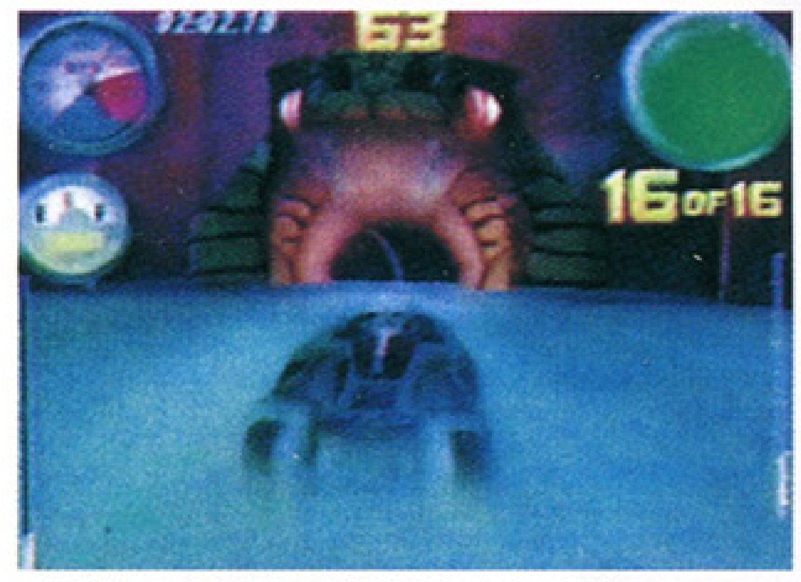
哥斯拉 24

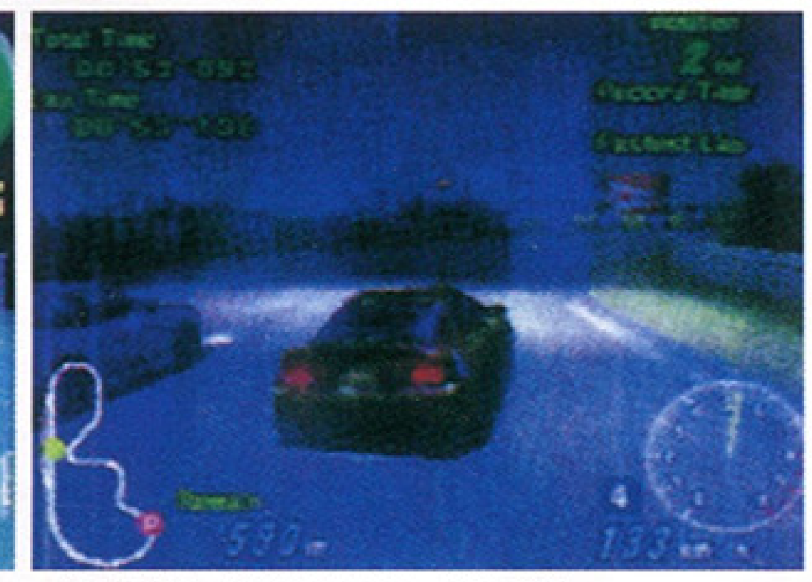
JULY 26

Virtua Fighter 3tb 28

## MIDWAY全面出击

MIDWAY是美国人气很盛的游戏公司，近期全面出击，在N64、PS、DC推出不少新作品。在DC机上，MIDWAY推出的是可四人对战的美式足球游戏《BLITZ2000》、移植自本厂的科幻赛车游戏《HYDRO THUNDER》和以《MK4》为基础制作的真人格斗游戏《MORTAL KOMBAT》。在N64上同样也有三款新游戏，第一款是移植自街机预定3月份推出的赛车游戏《CALTFORNIA SPEED》；第二款是预定5月或6月推出的拉力赛车的游戏《BOSS RALLY》；第三款是曾经颇受玩家欢迎的怪兽拆楼游戏的新作《RAMPAGE UNIVERSAL TOUR》。在PS上是移植街机的《GAUNTLET LEGENDS》，现在由可以四人连战改成了双人连战，预定春季发售。


DC机《HYDRO THUNER》


N64机《BOSS RALLY》


N64机《CALIFORNIA SPEED》


N64机《RAMPAGE UNIVERSAL TOUR》

## 香港最具规模的游戏专卖店开张

1998年12月3日，位于香港铜锣湾时代广场9楼901-902号的游戏专卖店Electronicentertainment Expert(电子娱乐专家)，简称E2正式隆重开张。这家新店以其占地4000平方米的面积，超过1千款的电子游戏成为香港最具规模的游戏专卖店。E2实际上可称为一个游戏广场，由于各游戏厂商的支持，E2成为了香港的一间PS Pro Shop，而且商店内有逾千款琳琅满目的电子游戏。此外，大量的游戏可供玩家免费试玩，还有饮品和坐椅提供，娱乐和休息的功能真是完全体现。





## KONAMI正式推出手提游戏机

手提游戏机的大战看起来尚未完全降温，业界著名公司KONAMI近日也推出了它的手提游戏机——DUNGEON QUEST。DUNGEON QUEST的性能无法和GAME BOY等老大哥相比，只是一款迷你型的可爱的手提游戏机，不能对应各款盒带游戏。玩家在游戏中主要是迷宫冒险，战胜敌人后获得等级提升，还有可以取得宝物等RPG游戏必备元素，喜欢手提游戏机的朋友不妨留心一下。



## SQUARE的PS新作公布

SQUARE自从加入PS的阵营以后，不断推出各种类型的游戏，最近，SQUARE又公布一款赛车游戏——《RACING LAGOON》。这款游戏的画面和内容都较以前SQUARE子公司AQVA的赛车游戏更好，加入了厂方拿手的RPG要素，游戏的舞台是在日本的横滨，相信会得到赛车游戏迷们的喜爱，预定今年春季上市。

## 任天堂将推出新主机

相信这又是极具轰动性的消息，继SEGA的DC之后，任天堂的新游戏机也已在开发之中。在日本，一份日经产业新闻在采访任天堂即将离任的社长山内薄时，获悉这部新游戏机比64DD有更大的冲击性，可以利用电话线，而且将在今年投入市场。目前，任天堂的N64仍然不乏人气，将于今年6月推出的64DD已颇受人关注，任天堂突然以这种半正式的方式公开了又有新机推出的消息，行家估计仍是为了打击SEGA的新机DC而造声势。

## WONDER SWAN 游戏发售时间表

**3 月上旬（与主机同时发售）**

《GUN PEY》（BANDAI）

《CHOLOBO 之不可思议 DUNGEON for Wonder Swan(暂称)》（BANDAI、协制 SQUARE）

《电车 GO （暂称)》（TAITO）

《新日本职业摔跤斗魂烈传（暂称)》（BANDAI）

《WONDER STADIVM （暂称)》（BANDAI，企划、开发 NAMCO）

**3 月中旬：**

《信长之野望》（KOEI）

《P U Y O P U Y O 通》（BANDAI）




《SD GUNDAM EMOTIONAL JAM》（BANDAI）

**3 月下旬：**

《DIGTIAL MONSTER VER WS》（BANDAI）

《登龙门》（SAMMY）

## NAMCO 筹备制作全电脑动画电影

NAMCO 将和日本的 ANIMATION 联合制作一部全电脑动画电影，这是一部以动物为主角的童话故事，具体名称尚未确定，但预计会在 2000 年公映。按照计划，NAMCO将使之系列化，有关的电视、录像带、电影会陆续推出，就让我们拭目以待吧！

## 99 东京春季游戏展日期确定

在去年 12 月 18 日的 CESA(COMPUTER ENTERTAIN MENT SOFTWARE协会)举办的“东京游戏展’99 春”的新闻发布会上，CESA宣布今年的东京春季游戏展安排在 3 月19日至21 日，19 日是只供专业人士参观的日子，20日和21 日则向广大游戏爱好者开放，20 日的开放时间为早上10时至晚7时，21 日的开放时间为早 10 时至下午 5 时。在发表会上，CESA 会长上月景正说本次春季游戏展的规模上虽然由上次的 92 间减少到 80 间，但场馆内总小间数由 1481 间增至 1500 小间，相信是规模最大的一次。据 CESA 的预计，本次展会的参展人数会达到 15 万人次。

## 世嘉两款人气游戏推出改良版本

《Spike Out: Digital Battle Online》是世嘉的游戏开发小组“AM2研”制作的 Model 3 立体动作游戏，由于其在日本人气极佳，厂方今年一月又推出其改良版，不但更改了部分版面的设定，而且增加了两个新的版图。另一款是“AM 3研”开发的Model 3机械人大战游戏《Virtual On Oratorio Tangroam》，目前只知道厂方将游戏的平衡度重新修改了，其余尚不清楚。不过，厂方精益求精推出改良版，受惠的当然是玩家了！

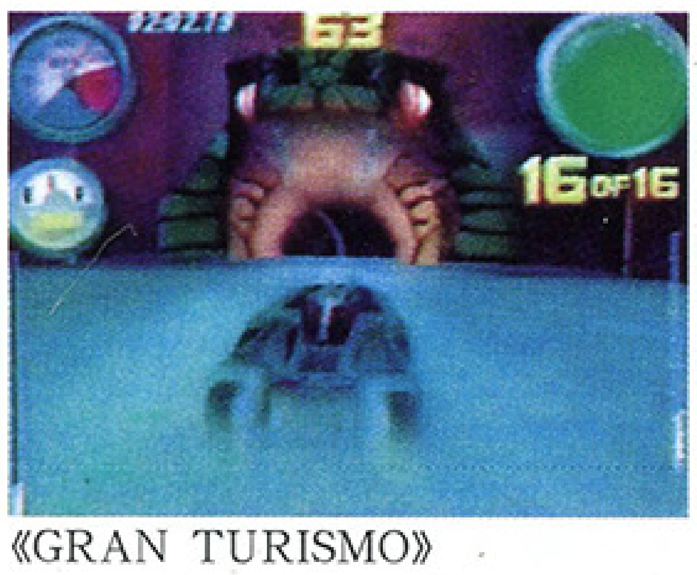
## SS 值得期待的新作《D & D COLLECTION》

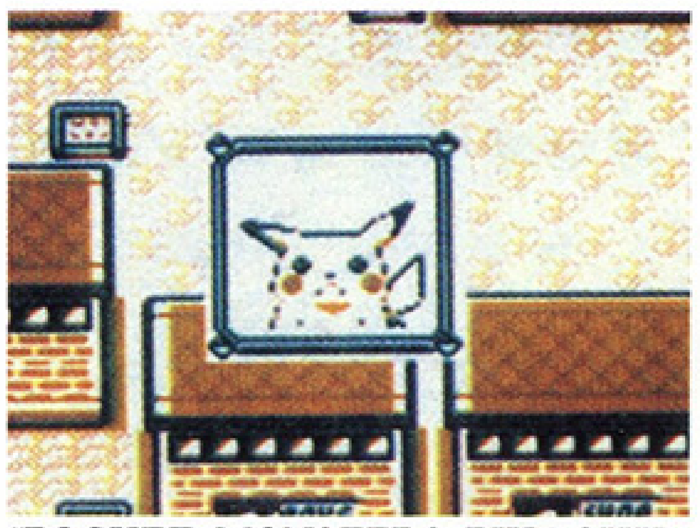
SS 令人期待的新游戏《D.DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION》终于宣布将会在今年春季推出，对 SS 机迷来说，这无疑是一大好消息，实际上这个游戏包括了《D & D TOWER OF DOOM》和《D & D SHADOW OVER MYSTARA》两个作品，而且后者增加了“ITEM COLLECTION MODE”这样一个新模式，能让玩家知道隐藏道具的数目和资料。目前，这个游戏已完成80%，是可以2人玩和对应 4M PAM CARD。

## 98 年度日本最畅销的 10 款游戏排名

| 排名／名称 | 机种 | 销量 |
|---|---|---|
| 1.《生化危机 2》 | (PS) | 2155128 枚 |
| 2.GRAN TURISMO | (PS) | 1482430 枚 |
| 3.POCKET MONSTERS PIKACHU | (GB) | 1266675 枚 |
| 4. 铁拳 3 | (PS) | 1185603 枚 |
| 5.《寄生前夜》 | (PS) | 994202 枚 |
| 6.XENOGEARS | (PS) | 891987 枚 |
| 7.DRAGON QUEST MONSTERS～TERRY'S WONDERLAND～ | (GB) | 873989 枚 |
| 8.WORLDSOCCER 实况WINNING ELEVEN3～World Cup France ’98 | (PS) | 749922 枚 |
| 9.STAR OCEAN SECOND STORY | (PS) | 694369 枚 |
| 10.XI | (PS) | 663175 枚 |


《生化危机 2》


《GRAN TURISMO》


《POCKET MONSTERS PIKACHU》

## NEO GEO POCKET推出新颜色

NEO GEO POCKET推出不久，现在又有新颜色版本宣布推出，这个版本将会名为“CRYSTAL”，顾名思义其外壳将会以全透明的物质制造，让大家更为清楚机体内部的构造，另外这游戏机更会配合将于同日发售的游戏《POCKET格斗系列SAMURAL SPIRITS》，推出一个特别套装，如果大家还没买NEO GEO POCKET的话便千万不要错过呀！

## 《FF Ⅷ》主题歌王菲演绎

这可真是一个令人万分惊讶的消息，SQUARE万众瞩目之游戏《FF Ⅷ》的主题歌《Eyes on you》将会由香港著名歌手王菲演唱。这首歌曲将会在《FF Ⅷ》的OP和结局中播放，是由“FF音乐大师”之称的植松伸夫所作的英文歌曲，有管弦版（classic)和流行曲(Pop-Music)之分 。

据王菲所在的EMI唱



片公司发言人说，此次合作是SQUARE方面主动接触EMI唱片公司洽谈合作意向，原因据说是



SQUARE的老板非常欣赏王菲唱歌的声线和感情投入之深。对于这次合作，王菲称并非是因报酬可观而合作，而是希望能借这次机会让其他国家的朋友也欣赏到她的歌声。

## 美国议员抨击暴力游戏

最近两名美国上议院议员在公开场合抨击暴力游戏，指责最近推出的游戏多杀戮和虐杀的剧情。这两名民主党议员Joe Lieberman和Herbert Kohi一起发表了一份有关游戏的年度调查报告。在报告中，两人较多批评网上的游戏广告，指责故意将一些适合成年人的游戏向未成年人宣传，甚至将美国的校园开枪暴力事件归罪于受其影响。这番言论，必然地遭到了美国游戏厂的一致反对，声称两位议员的言论以偏概全。据游戏厂商们提供的数字，对电视游戏感兴趣的2/3是成年人；而专门适合成年人的游戏只占一成左右。

## 《Parappa The Raooer》新作发表

相信不少朋友还记得SCE的音乐节拍游戏




《Parappa The Rapper》中那只可爱的音乐狗“Parappa”，这款PS游戏曾让众多朋友耳目一新。现在，它的续集也已公开，新的《Parappa The Rapper》中的主角已经由一个少女“Ramy”代替，游戏中的音乐也改为流行歌(Pop Music)，不再是Rap。新游戏的名称改为《Jammastar Ramy》，不过游戏系统没有变，还是以“跟随节拍键”为主，玩家可以充分施展出在上一集中已练好的身手！

## 《往北去》有迷你游戏！？

大家看过《往北去White Iiiumination》的介绍后，可能会以为不过是一个单纯的冒险游戏，但其实游戏收录了三个迷你游戏，第一个是夹取可爱毛公仔的游戏“UFO CATCHER”，第二个是能够驾驶战机与敌人战斗的射击游戏“GUARDIAN WING”，第三个则是网球游戏“TENNIS GAME”。大家看至这儿的时候，是不是开始认为这游戏值得一玩呢？这款游戏将会于九九年二月推出。

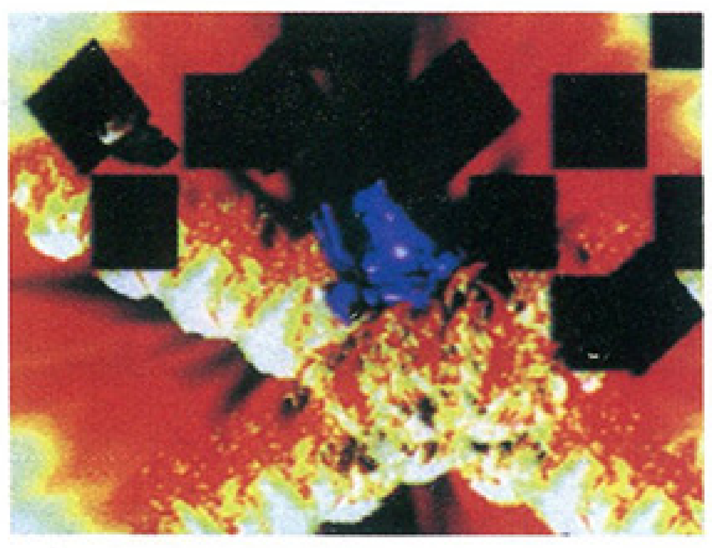
## DREAMCAST“热”

DC是家用游戏机的新宠，国内外玩家对其热情正高。但由于DC机型偏小，而DC显示芯片POWER VR的工作热量偏高，导致DC散热不好，“热”出了问题。网络上消息，日本和中国港台一些玩家在开机3小时左右后，主机系统因过热不能正常REBOOT或死机，以致不能更换游戏或继续游戏，甚至某些玩家的DC在几小时后因过热而GAME OVER。看来POWER VR的问题如不能解决，世嘉的梦还是难圆。

## Wander Swan改由SCEI代理

Wander Swan是BANDAI将于三月份推出的手提游戏机，其销售代理原定为SEGA，但是突然有消息说BANDAI已改换了SCEI为其销售代理，改换的具体原因尚不清楚，但可以肯定的是BANDAI对SCEI的市场销售非常有信心。Wander Swan原本打算会对应DC，是否会因此改而对应PS 2尚是个谜。

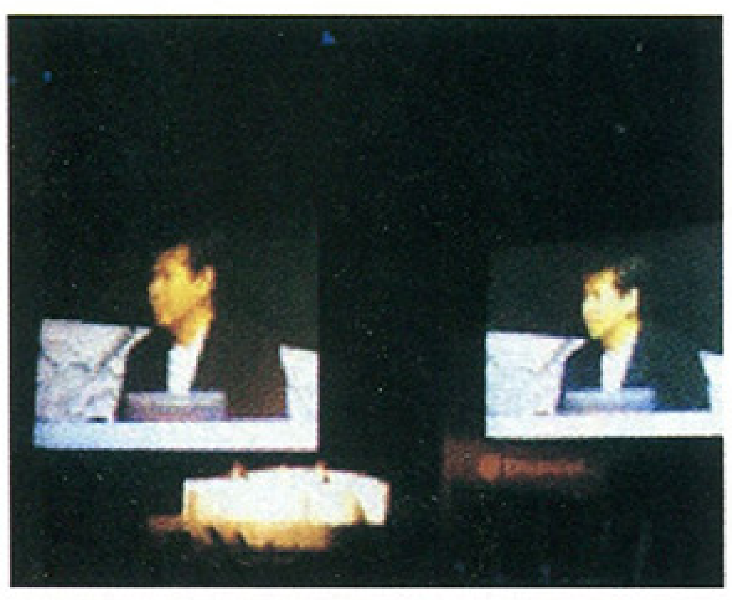
## 《樱大战》中文版将推出

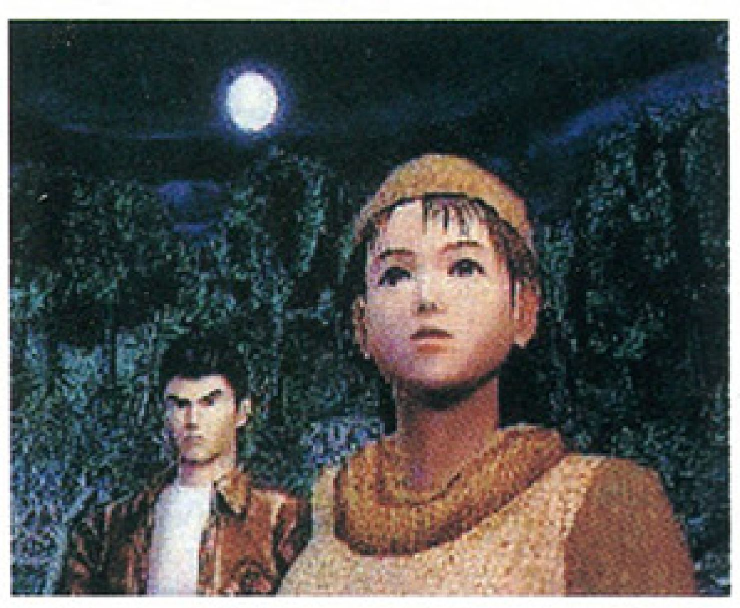


《樱大战》是SS上极受欢迎的作品之一，最近，台湾方面已将此游戏翻译成了中文。中文版的《樱大战》叫作《樱花大战中文版》，不过翻译只是将游戏中的文字改为中文，对话依旧是日语。在《樱大战》推出之后，不少朋友就已经了解了这个游戏，可惜游戏中对话太多，文字又是日语，玩起来困难重重，相信这次的《樱花大战中文版》一定可以了却玩家心中的遗憾。此游戏预定在3月份推出。

## DC大作《莎木》发表会召开

98年12月20日，在日本横滨举行了世嘉为DC斥巨资制作的大作《莎木》的发表会。发表会由入交昭一郎社长、汤川英一常务和制作人铃木裕主持，主要是公开游戏画面、系统解说和制作游戏的感受。据悉，《莎木》在制作的三年多时间里，总投资超过了7亿日元，堪称是世嘉为DC制作的重要作品。





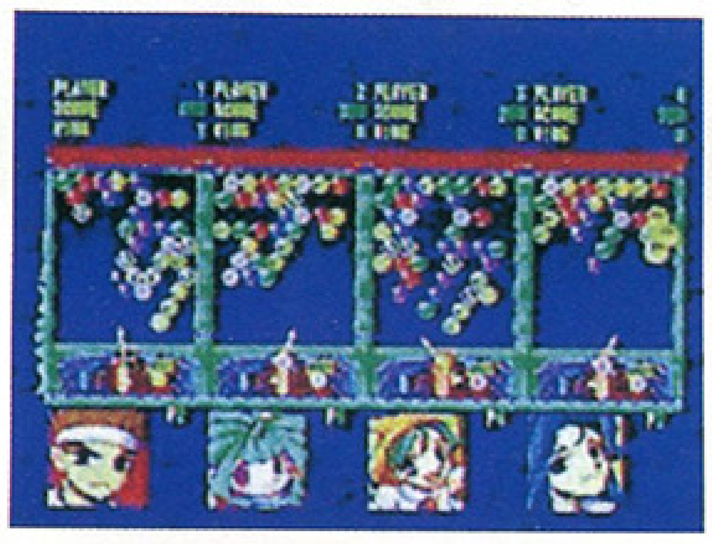
根据已知的情况，《莎木》中的游戏舞台是在中国大陆及香港地区，是一款颇有中国意蕴的游戏，故事主要讲的是主角“芭月凉”和“铃莎花”为了解开“龙镜”的秘密展开的战斗旅程。游戏中全部由3D制作的人物多达500人；时间和现实世界中的时间是等同的；有9个世界中的1200间房屋等着玩家去探险。

## DC用VGA BOX1月发售

DC机的机能优秀，画面精美已被众多玩家所认同，但是要获得最佳表现，大家还需要购买一个“VGA BOX”，它的作用是通过电脑监察器来显示DC的画面，因为电脑监察器不存在渗色的问题，这样玩家就可以看到最佳的DC表现，需要注意的是，不是每一个DC都能对应“VGA BOX”，只有DC上写有“VGA对应SOFT”字样的产品方可使用。

## 泡泡龙方块又换机种

泡泡龙方块在多种机种上亮相，是TAITO公司的招牌游戏，最新的消息是它已经被移植到N64上，N64版的泡泡龙方块名为《PUZZLE BOBBLE 64》，单人玩时游戏有多达500关的难度，也可作四人对战游戏。由于N64的欧美玩家众多，所以这款游戏最先推出的将会是英语版，主要在欧美发行。





## 《FF VIII》一周订货过五十万

据日本方面的消息，SQUARE在PS上的世界级超级游戏《FF VIII》宣布接受预订仅一周，订货量就已经突破50万，当然这令SQUARE非常满意。在《FF VII》推出时，曾有订货量150万的纪录，当时随游戏还会附送一条精美的挂带。这次《FF VIII》的预售势头如此之好，厂商有理由相信会突破当日《FF VII》的150万的纪录，而且正在考虑，是否为《FF VIII》的推出也赠送一条精美的挂带给热情的玩家。




## 坦克赛车登陆PS

《TANK PACER》是美国一家名为GROLIEK的游戏厂商最新开发出来的一款PS游戏。游戏的特别之处是玩家可以选择的车全部是坦克车，因其具备的强大的攻击能力，使其在消除道路障碍物和给对手制造麻烦方面可谓一绝。这是一款可以两人对战的游戏，玩家会发现它具有和以往的赛车游戏非常不同的乐趣。





## DC今年9月在美发售

在吸收了SS的失败教训后，世嘉新机DC将比日本国内晚10个月在美国发售，因为在日本的暑期时间，是游戏作品推出的旺季，经过了暑期以后，相信会有较多数量的游戏支持DC，更容易在美国开拓市场。



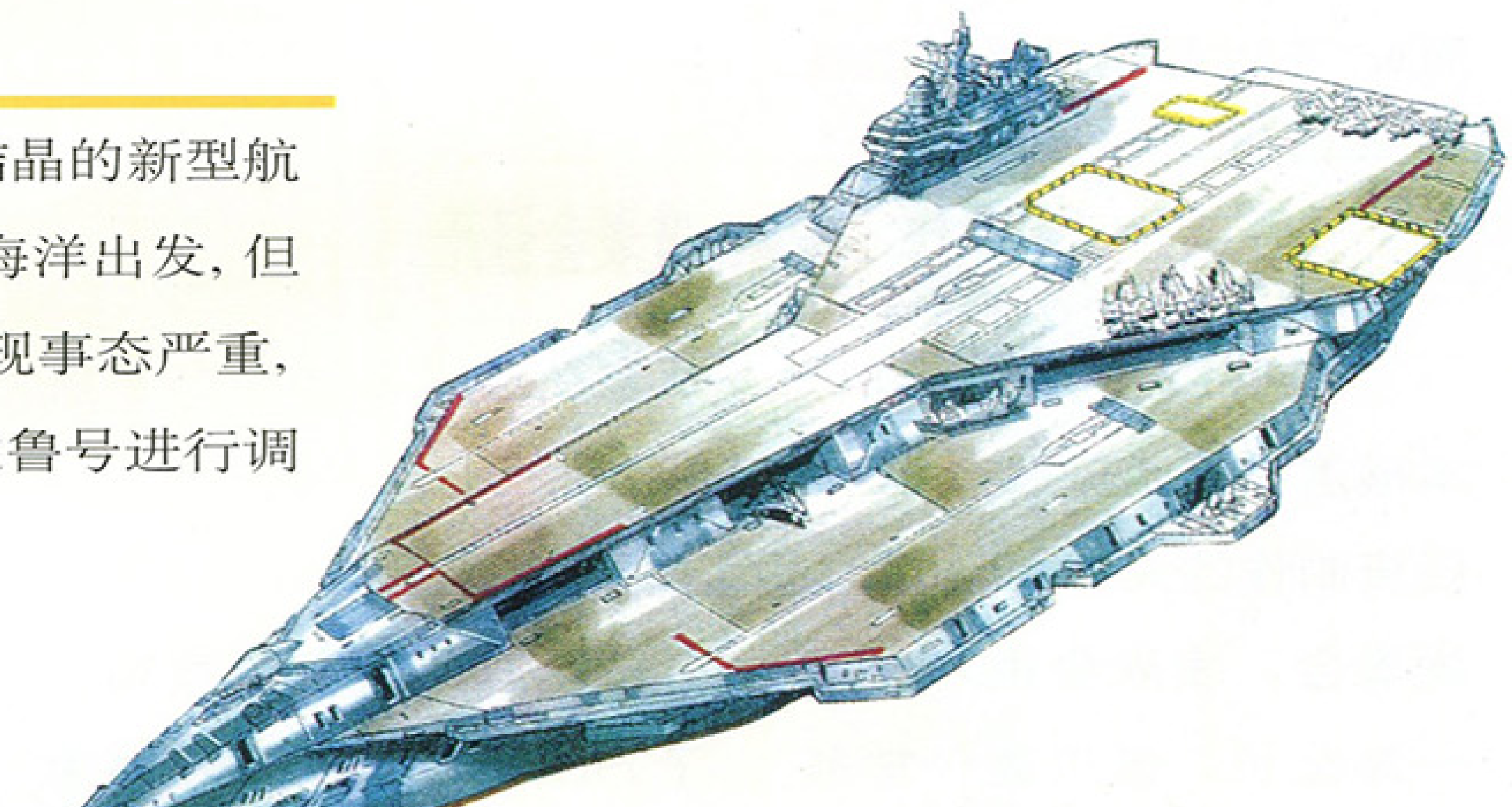
《CARRIER》是JALECO公司加入DC阵营的首个原创作品，起用了多位业界的知名人士负责制作，这个以大海作为舞台的恐怖动作冒险游戏，成为一个极其杰出的作品。

# CARRIER
## （暂称）

| DC | AVG | | GD-ROM |
|---|---|---|---|
| | JALECO | 发售日:未定 | 备注: 1人玩 |

## 超新型航空母舰的事故

游戏的舞台是近未来的地球，一艘结集了最尖端科技结晶的新型航空母舰“海姆达鲁号”，为了进行新武器的实验而向广阔的海洋出发，但是不久之后母舰却跟陆上失去了联络，海军的有关方面发现事态严重，便派出一队由五人组成的调查队，乘坐直升机登上海姆达鲁号进行调查，可是直升机在接近海姆达鲁号时，却受到舰上迎击系统的攻击，直升机受创逼降母舰的甲板上，五人更分散到各处，于是各人只好独自作战，潜入母舰中，想不到舰上的船员竟全部变成僵尸，不由分说向五人袭击，各人只好各自为战，寻找出路逃离这个人间地狱……



新型航空母舰海姆达鲁号

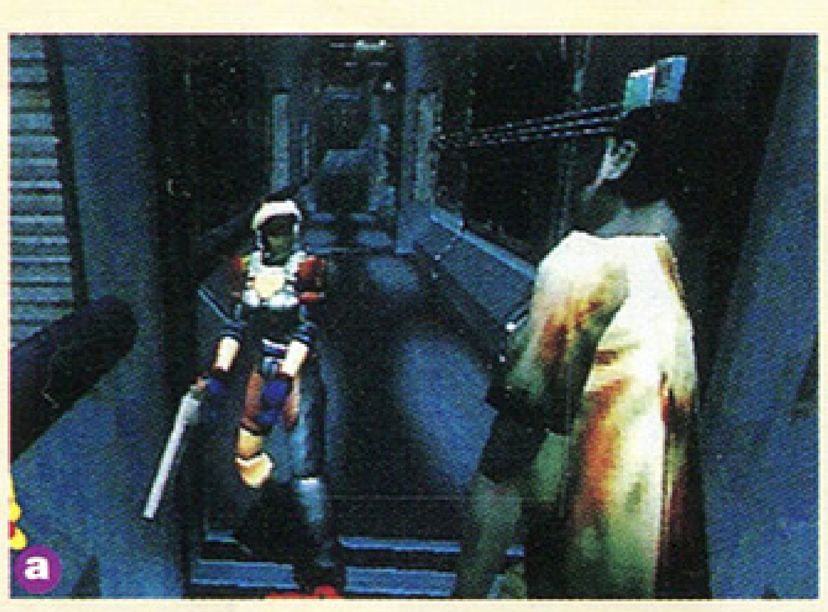
## 突破性的真实时间系统

在游戏中，玩家只有十小时的时间进行调查及逃生，当直升机到达海姆达鲁号时是黄昏，而在明天的早上便是任务完成的时候。游戏采用了一个相当突破性的系统，就是除了玩家所控制的主角之外，其他角色也会随自己的意念自由行动，“什么时候到什么地方去便会碰某人”这个概念在这个游戏中是行不通的，玩家在游玩时必须密切留意时间，以及推测其他队员的行动模式，当然主角的行动有时也会影响到其他队员。各人的遭遇会对游戏的发展和结局造成重大影响。

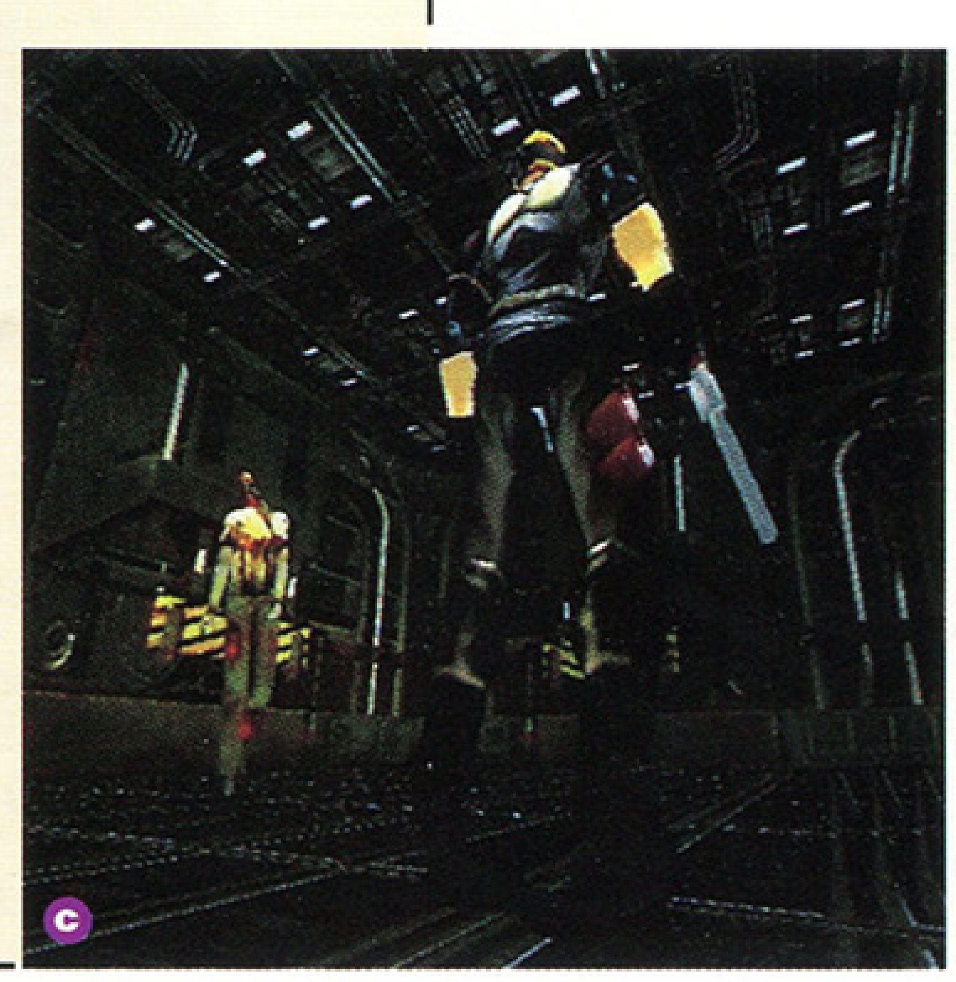


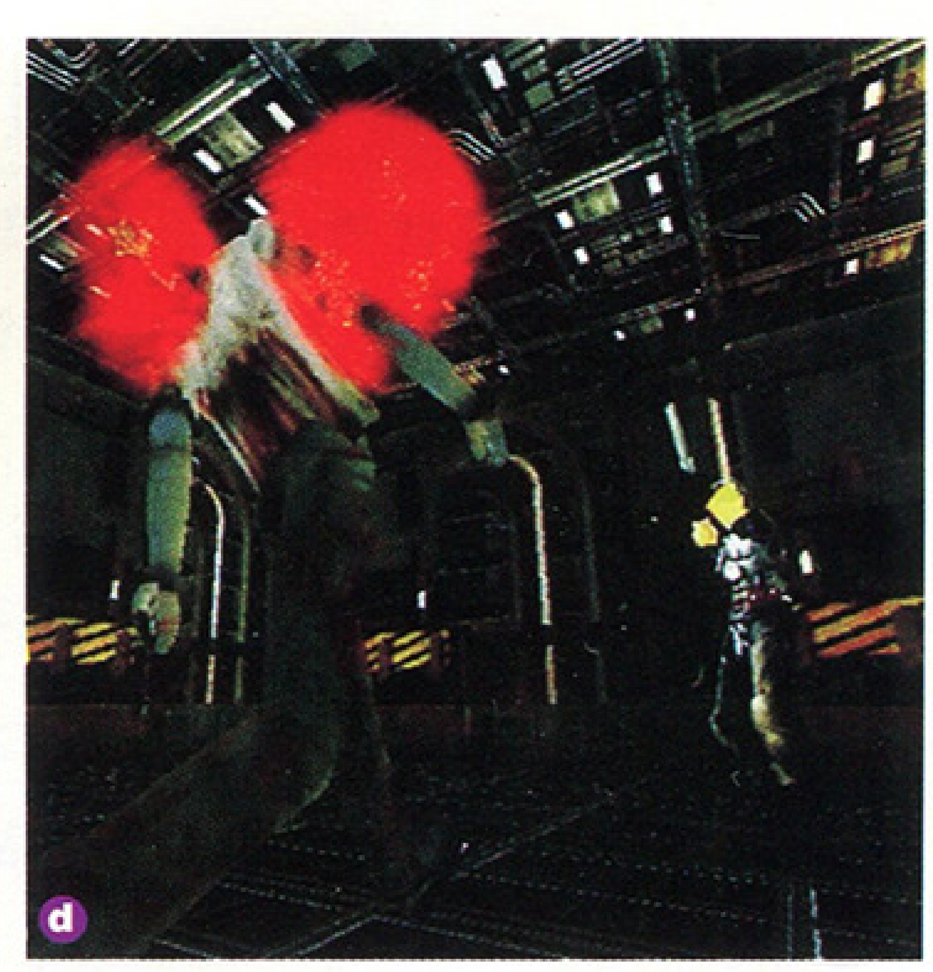


a 弹药有限，必须要准确地射击
b 就算被轰碎头部 也会继续追近
c 由船员变成的怪物 会从四方八面迫近
d 击中敌人后爆出血花，极尽血腥之能事









## 五名调查队成员



### 杰克

其中一名主角，隶属于海军特殊部队，拥有极之强壮的身体，被派往海姆达鲁号的灾害调查队，后来竟发现弟弟在舰上，引发出一连串的的故事。





### 巴古

海军特殊部队的队长，也是灾害调查队的指挥官，拥有极多功勋，是军队中的英雄，性格自负但是对新兵也相当照顾。



### 兰克

对恐怖活动和反间谍活动的专家，刚在一星期之前加入海军特殊部队，由于主要从事特殊任务，因此以前的经历一直是个秘密，是个擅长使用匕首的肉博专家。

### 积西科

另一个可由玩家控制的主角，原属海军谍报部，自愿加入调查队。看来对任务相当热心，虽然平时主要负责内勤，但是论战斗能力却绝对不会输给其他队员。



### 诺布鲁博士

是灾害调查队的观察员。数年前曾提出有机工学的创新理论“无存在神经键理论”而名噪一时，成为有关的权威，近年则埋首于有关理论的发展，已几乎消声匿迹。







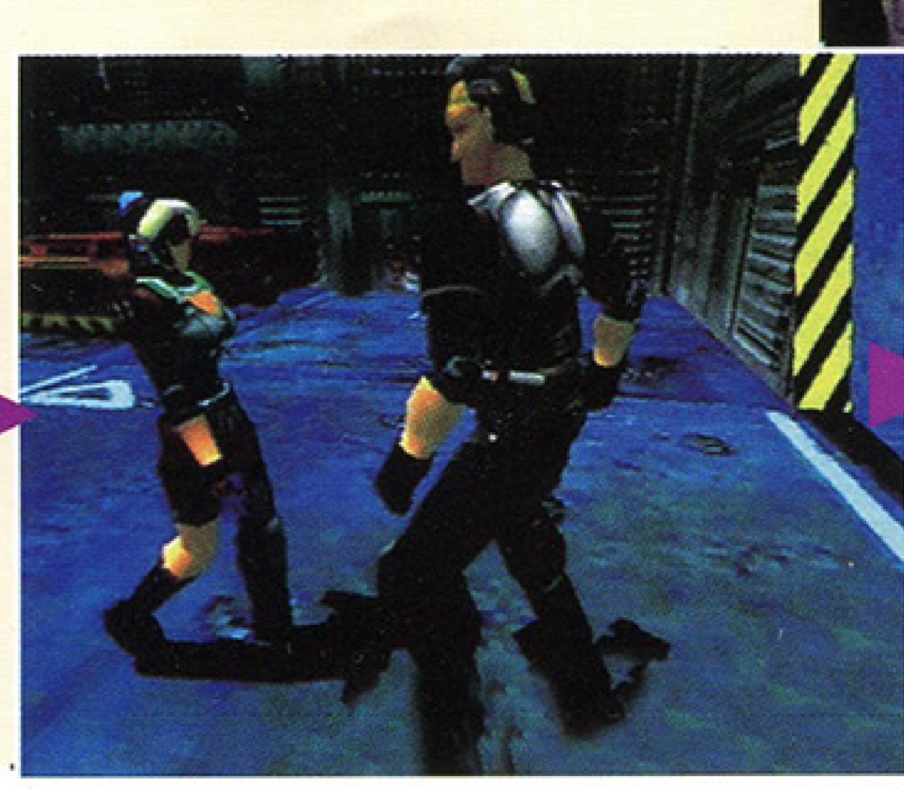


a 舰上搭载了大量最先进的战斗机

b 母舰内部构造复杂，仿如迷宫一样

c 跟队员保持联络和互相协助是游戏中极之重要的一环










## KONAMI 立体格斗游戏登场

# 武戏

| PS | FIG/MEM | CD-ROM |
|---|---|---|
| | KONAM1 | 发售日：发售中 |

由 KONAMI 推出的立体格斗游戏，游戏开始时玩家可随意选出 9 个不同的角色，不过相信玩家发现除 9 个可供选择的角色外，更有不少的隐藏人，而方法是在 NORMAL MODE 下使用 9 名角色完成游戏的流程，便可取得新加入的角色，如是完成 9 名角色后便可拥有 18 个角色的选择了。









### 操作方法

| | |
|---|---|
| 方向键↑ | 奥移动 |
| 方向键↓ | 手前移动 |
| 方向键← | 后退 |
| 方向键→ | 前进 |
| △键 | K:KICK |
| ○键 | C:CATCH |
| ×键 | D:DEFENSE |
| □键 | P:PUNCH |

### 特殊移动

| | |
|---|---|
| 前 DASH | →→ |
| 后 DASH | ←← |
| 奥 DASH | 奥移动中↑ |
| 手前 DASH | 手前移动中↓ |
| 走 | →→ |

### 基本攻击方法

#### 攻击

1.P 键（PUNCH）

2.K 键（KICK）

3.C 键（CATCH）

#### DASH 攻击

**在维持 DASH 的状态中按 P 键**
（飞蹴攻击，上段性能）
**在维持 DASH 的状态中按 K 键**
（扫脚攻击，下段性能）

#### 踏前攻击

对手DOWN后，走近对手的正上方，再输入方向键，便会踏上对手的身体上。

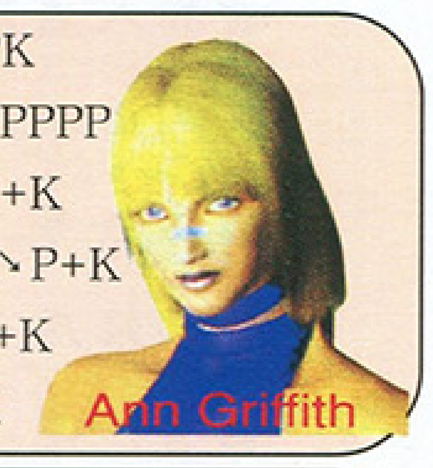
#### DOWN 攻击

在DOWN（倒在地上）的时候，输入不同的指令可作出不同的反击、回避和调节位置的功能，而指令和效果则可在下方的"DOWN起上时之操作"介绍。

#### DOWN 起上时之操作

| | | |
|---|---|---|
| 原地起上 | ↑ | 可在 DOWN 原地起身，是最快起身的方法。 |
| 前转起上 | → | 拉近与对手距离后起上 |
| 后转起上 | ← | 拉开与对手距离后起上 |
| 奥横移 | D 键 | 画面前方横转起上 |
| 手前横转 | C 键 | 画面手前向横转起上 |
| 起上中段攻击 | P 键 | 起上后击出中段攻击 |
| 起上下段攻击 | K 键 | 起上后击出下段攻击 |

## 角色基本技表




| | |
|---|---|
| COMBO ELBOW KICK | PPPK |
| 往复 BINTER | ←PPPPP |
| DASH ELBOW | →P+K |
| KNEE BAZOOKA | →↓↘P+K |
| 胴 TACKLE | ↘↘P+K |
| DOWN 攻击 | ↘+K |




| | |
|---|---|
| 白虎拳 | →→P |
| 雷铁锁 | PP→K |
| 瓶斩兼鼬 | ←PKK |
| 贯手 | P+KP |
| 流水一本拳 | →KKP |
| DOWN 攻击 | ↓+K |



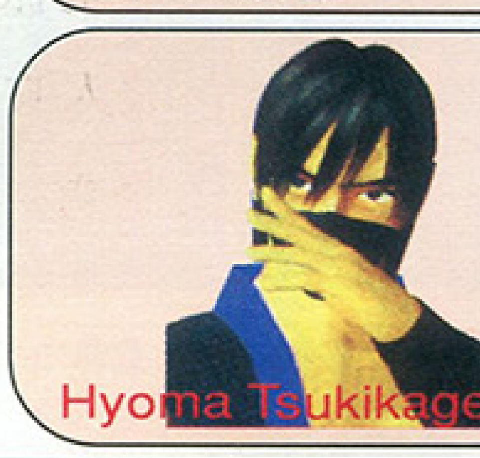

| | |
|---|---|
| 吕洞宾仰杯腿 | PPPPK（PPPK） |
| 何仙姑 | →PPPK |
| 曹国舅 | →→P |
| 韩湘子猿步连击 | （背向对手时）PPPP |
| 汉钟离 | ↗PPP |
| DOWN 攻击 | ↖+K |



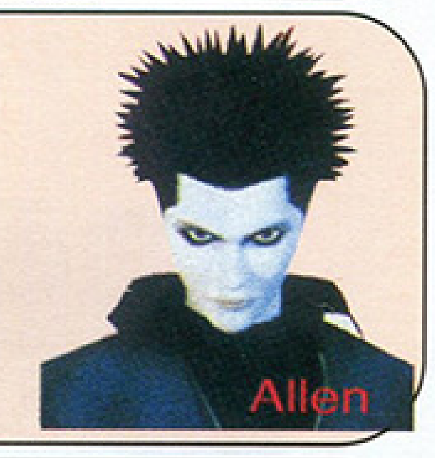

| | |
|---|---|
| BACK SHOT COMBO | PPPP |
| RASH UPPER | →PPP |
| RASH KICK | →KKK |
| BODY BLOW | ↓↘→P |
| MIDDLE KICK UPPER | P+KP |
| DOWN 攻击 | ↘+P |




| | |
|---|---|
| DOUBLE CHOP | →P |
| SIDE STEP TACKLE | ↑↑C |
| 雨足捆 | DOWN 中←+C |
| SLIP KICK | ↙K（寝构移行） |
| GROUND CATCH | 寝构中 C |
| DOWN 攻击 | ↑+K |




| | |
|---|---|
| 手刀弹 | PPPP |
| 月光 | ↖+K |
| 风神脚 | KKK |
| 月进肘 | →PP |
| 妖魔脚 | ↓KKK |
| DOWN 攻击 | ↘+K |




| | |
|---|---|
| TISOK RASH | →PPPP |
| RISING TI COW | ↘KK |
| HILL KNEE SMASH | ←KKK |
| TRIPLE SOK CLUB | ←PPP |
| LEG CANNON | →→ K |
| DOWN 攻击 | ↘+K |




| | |
|---|---|
| 海上升鸥 | PPKK |
| 丹凤流脚 | PKK |
| 白鹭天舞 | ↑PKKPP |
| 大鹏连环脚 | KKKKKKKKKK |
| 鹊岚艳舞 | ↓↓KK↓PP |
| DOWN 攻击 | 近距离 K |

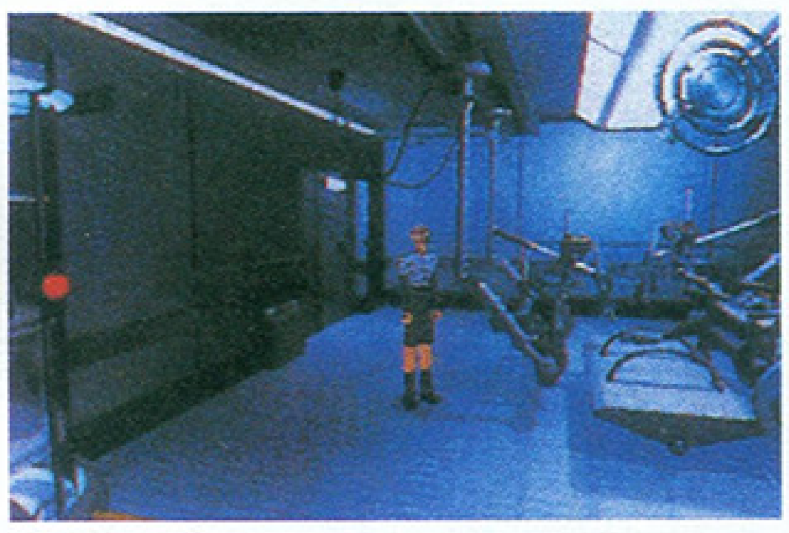


# 一個超能力少年的故事 GALERIANS

| PS | ACT/MFM | CD-ROM |
|---|---|---|
| | ASCII | 发售日：99年3月 |

人类利用药物的注射使自己能够使用超能力，但是在不断的药物注射下，人类的身体正被这些药物不断侵蚀，如果情况严重的话，更可能会有精神崩溃的情况出现，到底游戏中的主要LEON能否拯救人类的未来呢？

## 故事簡介



由著名的研究者修而达博士和巴斯加莉博士，一起制作的次世代电脑“多洛斯”，本来是为了协助人类而制造，但在不久后它就开始对人世间抱有不满的态度，开始感到危险的两名博士便以“创造者等如神”的理论去控制多洛斯。但是多活斯竟然打算成为创造者，并将由利姆院长管辖的“米基兰谢路”记念病院支配，展开以制造新人类加利安为目标的“FAMILY PROGRAM”。





## 各种超能力介绍

### NALCON

能够产生使对手飞开的冲击波，其单发的攻击力虽然较弱，但如果连续使用会发挥极佳的效果，另外随着冲击波的精神集中度提升，其威力也会有所变化。

### MAGGY



能够于对象的一定范围内，张开一个反重力场，当反重力场张开后，敌人的移动力便会大大降低，当面对一些移动力高的敌人时这超能力非常有用。

### RED




当使用者将RED的药物注射进体内后，便能令敌人的分子高速振动，而在长期的振动下更会令敌人自灭起来，这样更能令敌人受到伤害。

## 角色介绍



### LILIA

游戏的关键人物，在多洛斯进行破坏后一定在其控制的街道下居住，她所拥有的超能力能够与远距离的LEON作远距离的通讯。



### LEON

游戏中的主角，除了名字外其他的记忆全部忘记了，在醒来时已发现自己被锁在医院内，而且更被人注射药物进体内，能够发动数种超能力。

## 游戏玩法




在游戏中玩家要控制游戏的主角LEON，在正被电脑多洛斯控制的城市“米基兰谢路城”冒险，然后从多洛斯的手中将米基兰谢路城拯救出来，期间LEON会遇上能够作心灵通讯的LILIA，当他们会合后，便要以逃出医院为首要目标，展开其冒险旅程。

## 运用超能力



当玩家替主角注射药物后，便能使出不同的超能力，而当主角的精神正处于集中的情况，敌人所受到的伤害也会有一定的变化。另外在游戏中玩家可以取得特定的道具，这此道具能够提高主角的精神集中上限制，这样主角便能使出更多强劲的必杀技。



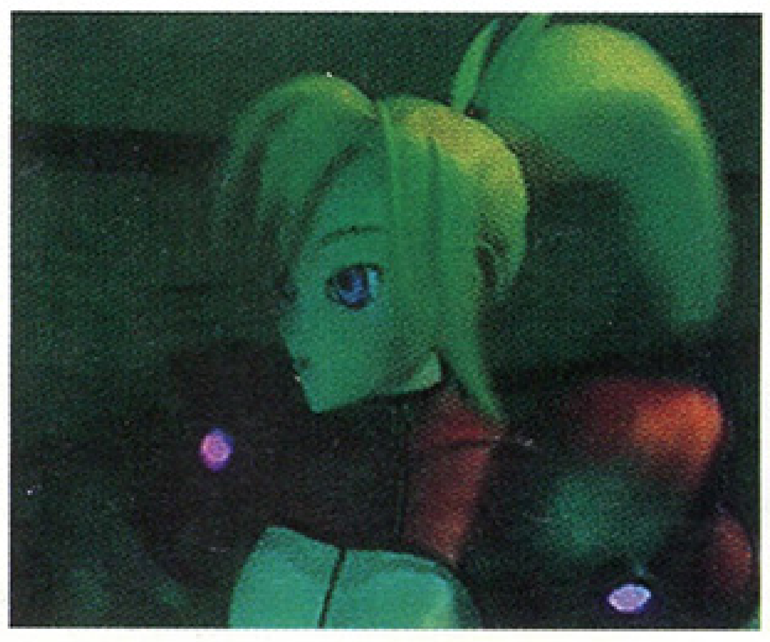

# HARD EDGE

| PS | AVG+ACT | CD-ROM |
|---|---|---|
| | SUNSOFT　发售日:98年12月23日 | 备注：1人玩 |

## 故　事

在2015年，一栋大厦被武装集团占据，玩家的目的，便是要执行特殊作战任务，将大厦内的人质安全救出，并找出犯人，将其绳之于法。

被派遣入大厦内的特殊部队，成功生存进入的就只






得二人，分别是ALEX和MICHELLE。在大厦内充满着各式各样的危机，究竟当中存在着什么的阴谋呢？

## 解谜成份丰富

需要找寻不同的道具来将谜题解开，要依赖玩者的联想力了！







在游戏中，大厦外表是一间制造宇宙产业开发的公司，其实内里是在暗地开发军事兵器。因此，大厦中有着很多不同机关装置，需要寻找很多不同的道具来将这些问题解决。

## 与敌人周旋到底

不需惊怕会遇上敌人，敌人只会在特定的地方才会遇上，而当遇上敌人时，背景音乐也会随着改变，直至将图版中所有敌人消灭后，才会回复正常。




### ALEX

以枪击为主要武器，擅长远距离攻击，有好几种弹药能作交换，不同的弹药，强度也有所不同。若要近距离攻击，需要先行近敌人，然后按着十字按钮的上方再配合攻击按钮，这样便会转为不使用枪击，而是换了用格斗术，不过始终不及枪击般的威力。



### MICHELLE

与ALEX相比，MICHELLE是一个比较轻型、属于速度型的角色，唯一的武器是其带在腰间的小刀。靠着其速度，再配合她的连续技，能以瞬间冲入敌方的怀中，并使出强劲的必杀技，将敌人解决。



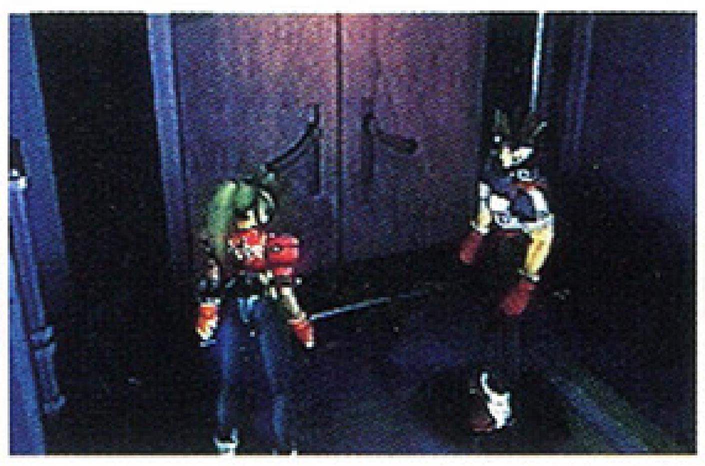
两名角色可随时在MENU画面中按L或R按钮交换使用，玩家可因当时的情况而换出其中一名角色使用。不过，随着故事的进展，便会有分支部分出现，两名拍挡需要分头行事，那时便不能再随时换人了。







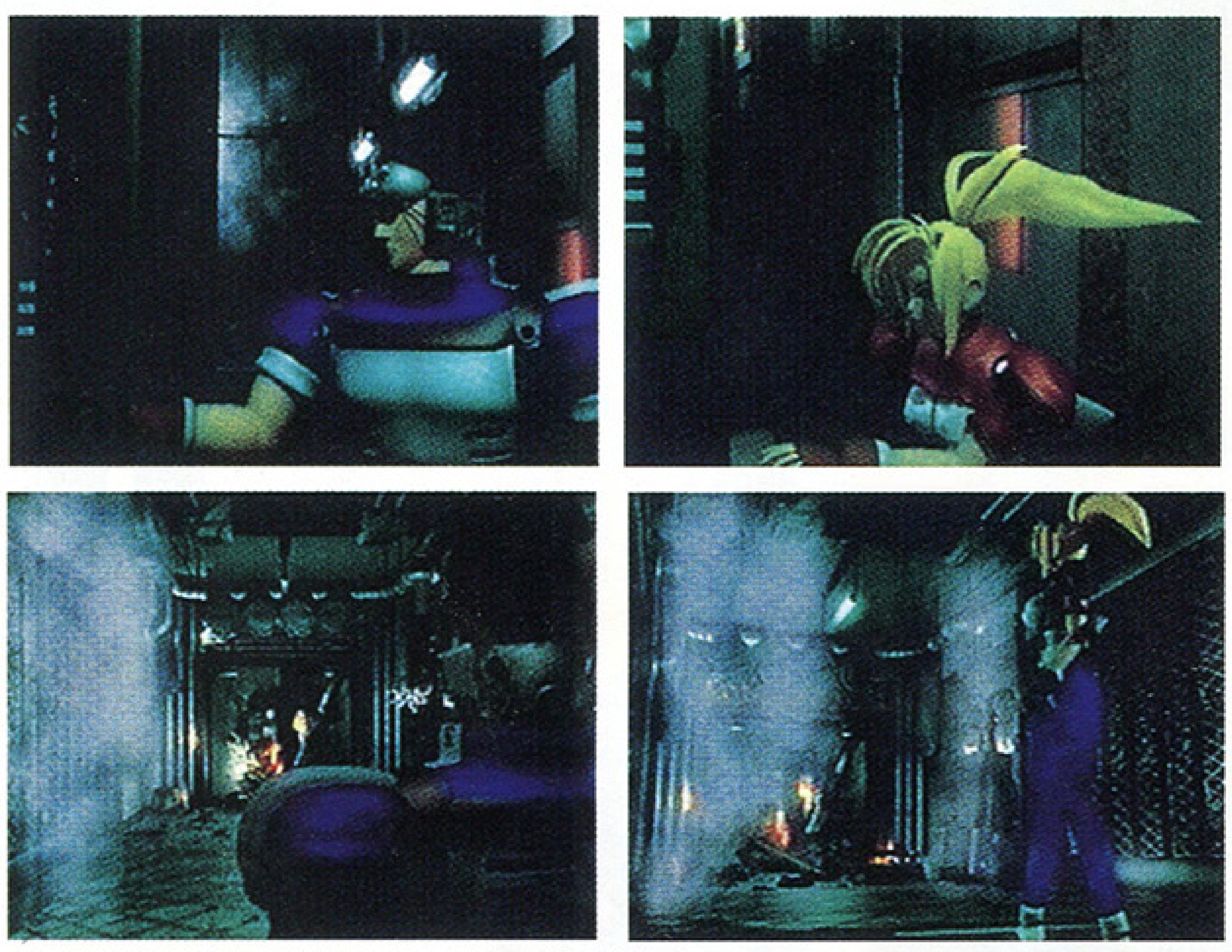
游戏中除了ALEX和MICHELLE这两名角色外，其实还有另外两名角色，也是一男一女，于游戏的后段部分便能找到，使玩家的实力大大提高，使游戏更加多采多姿。



执行该次任务需选择由那一名角色

## 超多的分支点

《HARD EDGE》的故事并不只是直线的进行，还有很多需要由玩家选择的分支点。例如在刚开始ALEX和MICHELLE入侵大厦时，便已经有两部分给玩家选择，一是由紧急通路上楼，二是乘升降机。而分支点中还会有选角色的一项，这项目会决定之后的路程使用哪一名角色。

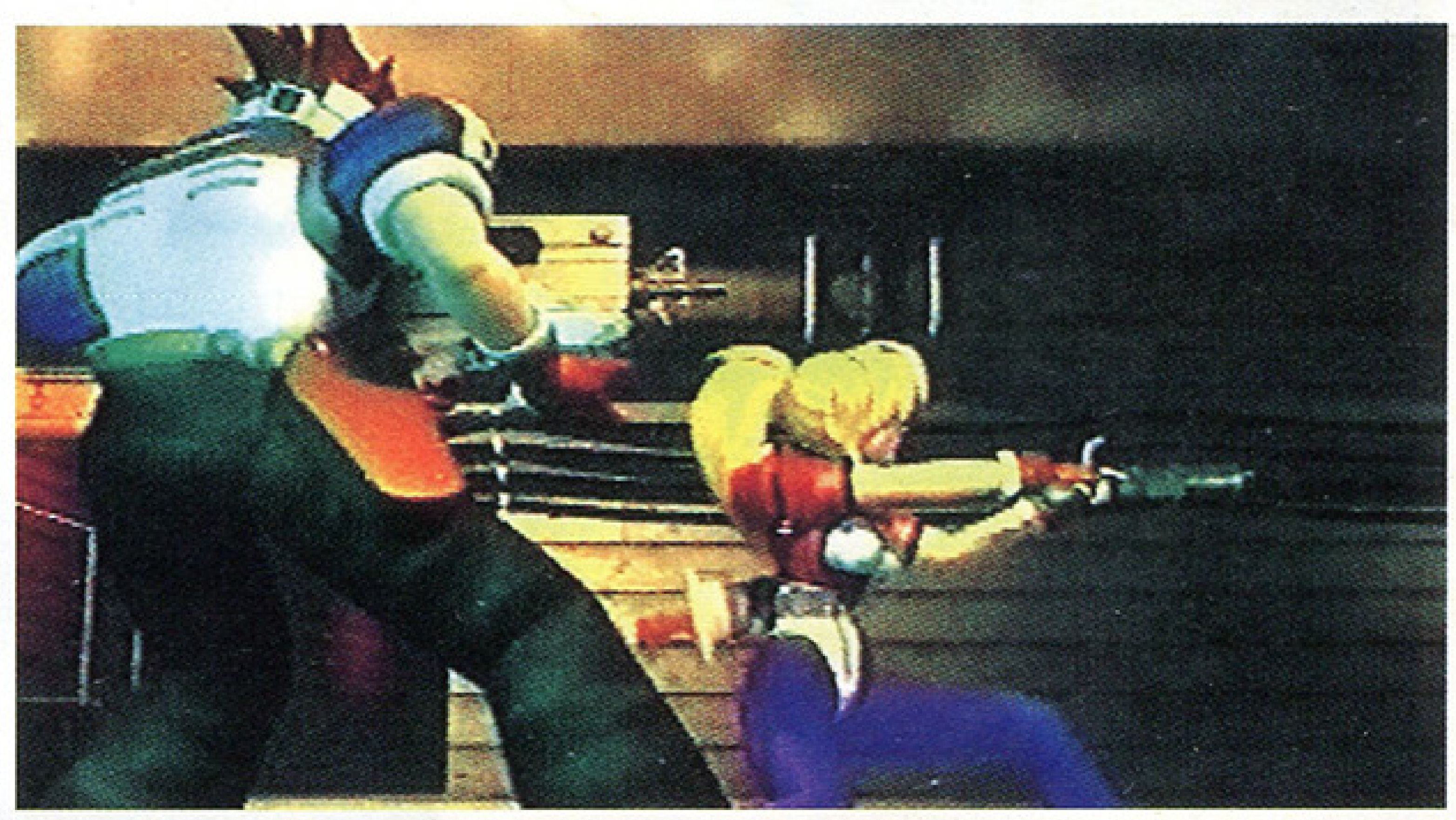


相同的路线也会因角色的不同而出现不同的CG

## 游戏的操作方法

游戏的玩法与《BIO HAZARD》相似，视点也是固定，在行至指定位置时才自动转换。

| | |
|---|---|
| **移　动** | |
| ↑ | 前进 |
| ↓ | 退后 |
| ←、→ | 左右回转 |
| ↑＋× | 冲刺 |
| ↑、↑ | 急前 |
| ↓、↓ | 急后 |
| **补助操作** | |
| ○按钮 | 决定、调查、开门或关门、谈话 |
| ×按钮 | 取消 |
| SELECT 按钮 | 呼出 MENU 画面 |
| L2 按钮 | 开或关闭状态画面 |
| **攻击操作** | |
| □按钮 | 通常攻击 |
| L1 按钮 | 转换武器 |
| ×＋□按钮 | 必杀技 |

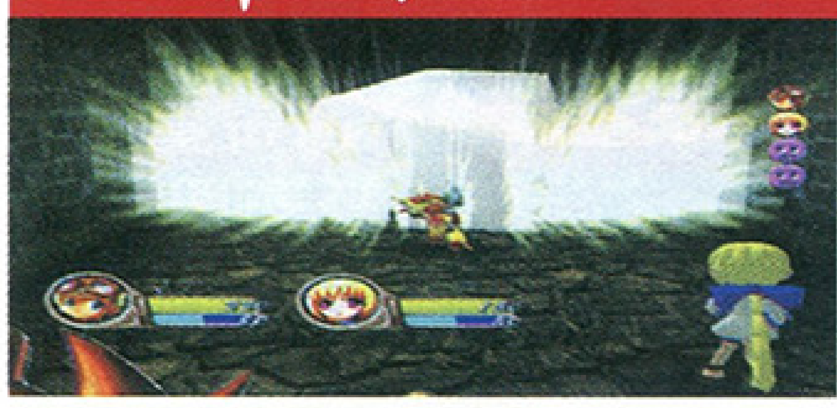


## 游戏要素



# Dreamcast 首只 RPG 隆重登场!!

# 神机世界 Evolution






| DC | RPG | GD-ROM |
|---|---|---|
| | STING | 发售日：98年12月23日 |

Dreamcast的首只RPG游戏《神机世界Evolution》，现为大家介绍各个主要角色的背景，以及游戏的故事剧情。

## 故事

勒查家庭在很久以前，是一个著名的冒险世家，但到了现在，已经没有人记得勒查家庭过去的光辉事迹，而主角马克·勒查，便受到了父母的影响，立志要成为一位出色的冒险家。不过，马克的父母在出外进行冒险之旅途中，突然行踪不明，与马克失去联络达一个月之多，而这时候突然出现了一位叫莉莉亚的女孩，她手上竟然持有由马克父亲所写的信，而信里的内容，就是吩咐马克在他归来前好好守护莉莉亚。但是体内流着冒险家之血的马克，又怎会听从吩咐留在家中，所以他为了证明自己是一位出色的冒险者，便和莉莉亚一起出发，找寻史前不思议机械。







## Automatic Dungeon

在游戏进行时，玩家在不同的时间，进入同一个Dungeon，也会有不同的变化，这全是因为这个名为“Automatic Dungeon”系统，让Dungeon的构造产生变化，所以玩家无论进入同一Dungeon多少次，也不会感到沉闷。





## 角色介绍

### 卓而·根



卓而的家庭与勒查家庭一样，大家都是冒险家世家，最讨厌失败的她，经常也视马克为自己的竞争对手，希望可以做一个比他伟大的冒险家。

### 比巴·波格斯



从第三国走来的女性冒险家，性格爽快开朗，是一位出色的冒险家。

### 古尼·勒度



勒查家的管家，马克最讨厌的事情，是古尼把他称呼做“少爷仔”、但是古尼对冒险和战斗之危机管理的能力十分高，所以绝对是一位可以依赖的人。

### 马克·勒查(17)



主角，自幼便受到父母的影响，立志要以冒险家作为职业，誓要成为一位出色的冒险家。从未受过挫折的他，性格比较冲动，只要一受到挑拨便不能冷静下来。

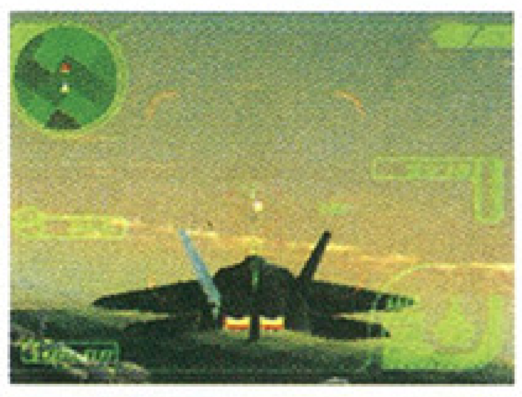
### 莉莉亚·简罗(17?)



女主角，没有人知道她的正确年龄，面上经常也是目无表情的她，性格十分之孤僻和消极，在世界上除了马克之外，便没有人能够打开她的心窗。

# ACECOMBAT再度空降PS!

## ACECOMBAT 3 ELECTRASPHERE





◆敌机被击破了。



◆目标已经被锁定了。



◆任务是破坏敌方机地。



◆看见远方的夕阳。

PS的3D射击名作“ACECOMBAT”系列，相信有不少朋友曾经玩过，而第3集基本上玩法并没有太大改变，不过游戏舞台则转为离现在不远的未来世界，现在就带大家进入ACECOMBAT之旅。

| PS | STG | CD-ROM |
|---|---|---|
| | NAMCO | 发售日：99年未定 |

### 空中霸王

在“ACECOMBAT3”之中，游戏的流程基本上和以往没有分别，玩家也是要操控战斗机，在一望无际的天空上，与敌人进行斗智斗力的空战。当然，玩家必须满足任务的胜利条件，才算成功完成，然后便可选择其他任务。

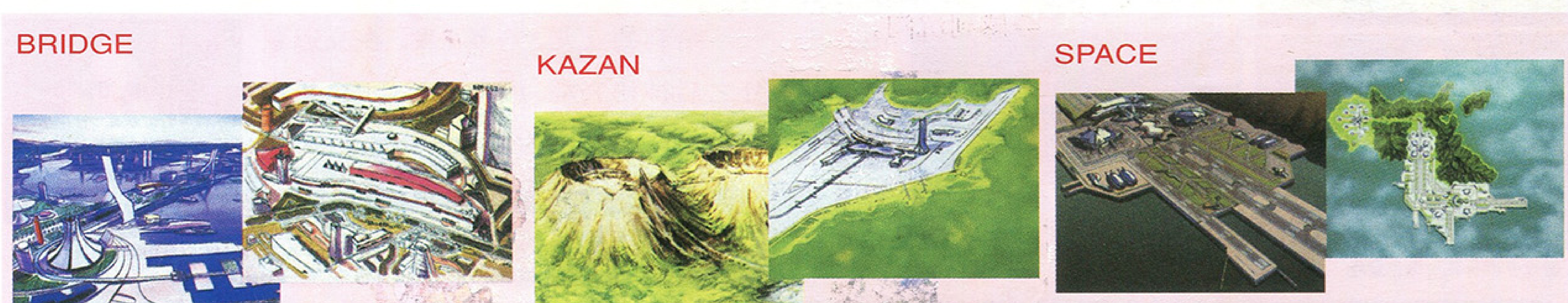
### 新式战斗机

在未来世界中出现的战斗机，其实大多也是以先前的战斗机外观为本，然后再重新设计出来。至于在第三集登场的战斗机，种类当然相当之多，而且每架战斗机各有不同的特性，所以在进行任务前，玩家也应先考虑选用哪款战斗机，先为大家介绍其中4款。

### 未来世界

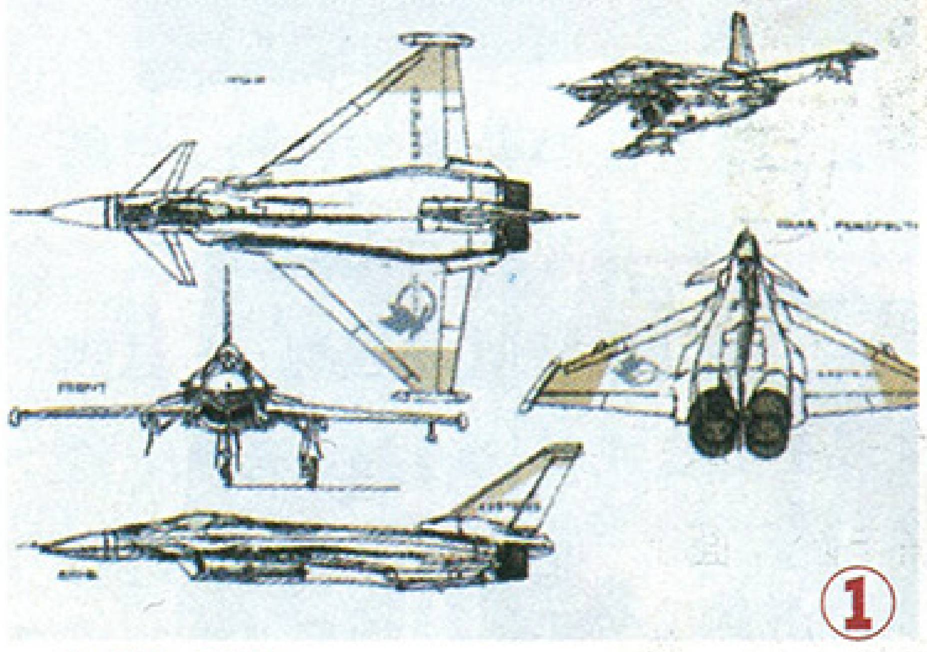
在前两集中，游戏舞台的时代背景，也是和现实相当之接近。不过，在这集中，舞台的时代背景却是设定于一个离现在不远的近未来世界，因为在战斗机方面，也是一些从未登场过的战斗机，而这些新战斗机，当然也是那个时代中最新型的。

### 新世界地图



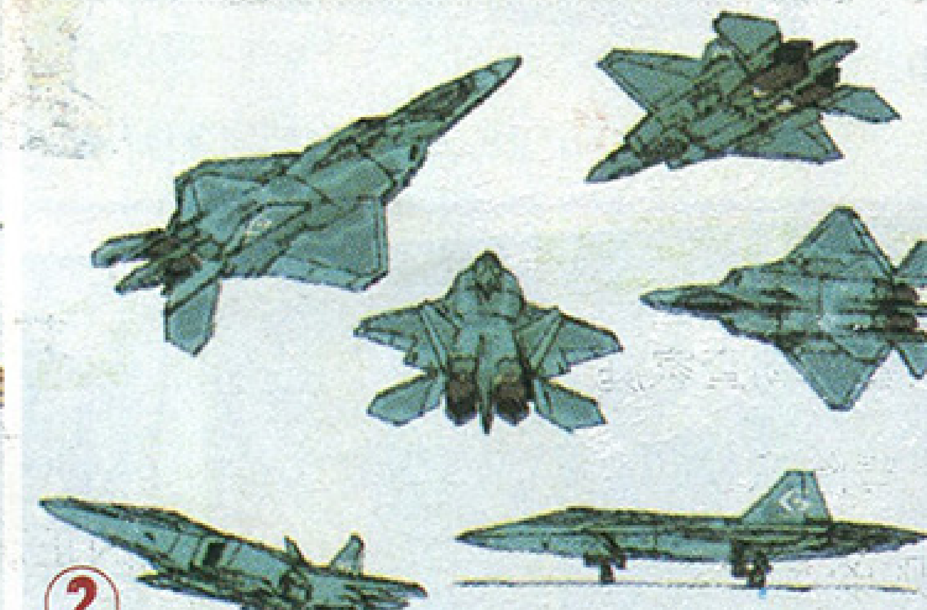

### 战机设计图（暂定）

Europe Fifhter EF-2000



①

F-23



②

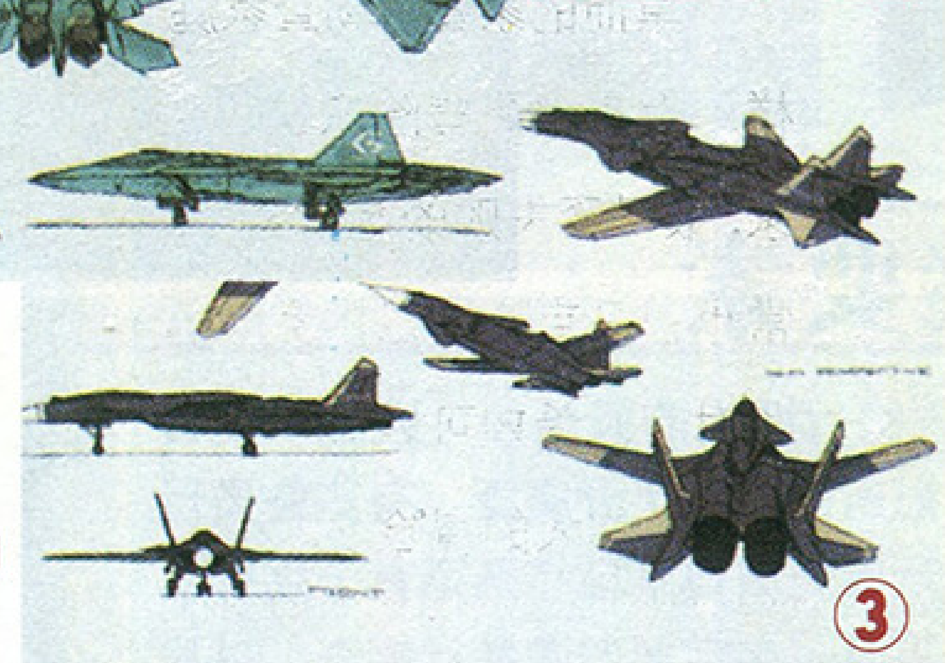
③ X-29+F-22

◆主机翼向前的设计，是此机的特征，因为仍是某制造商开发中的机体，所以无论机动性、安定性及其他资料都不明。

④ F-16改

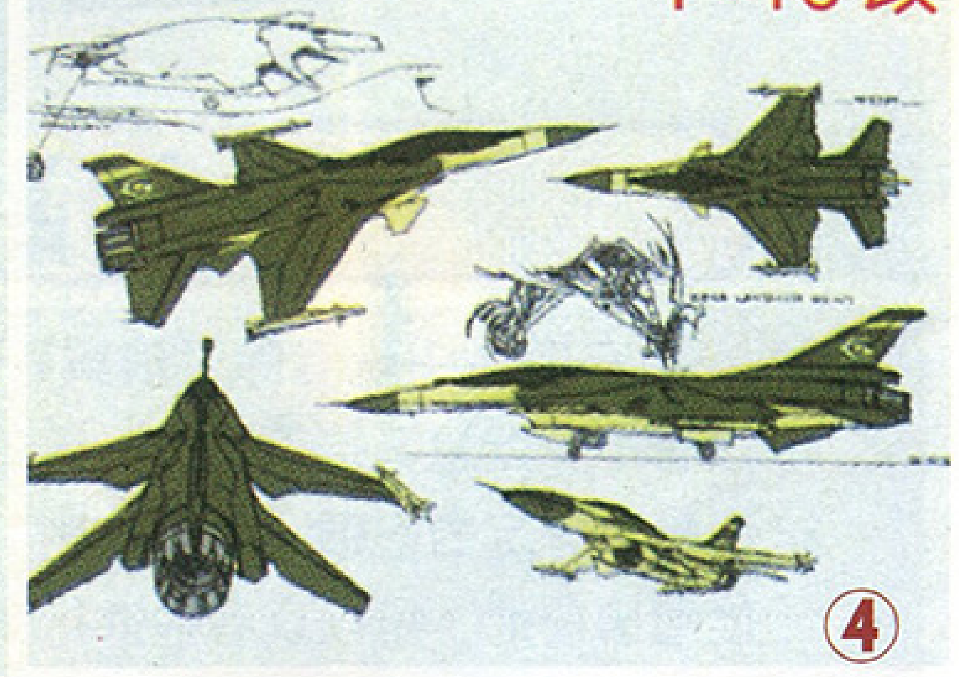
◆以F-16为设计的基本，然后再改变过来的战斗机。

X-29+F-22



③

F-16改



④

① EF-2000

◆相当优美的机体，拥有一只大三角机翼，而在右边的主机翼上，则印有“UPEO”的字样，左边则是“UPEO”的标志。

② F-23

◆下世纪的战斗机，是玩家最初的战斗机，从外表使人联想到F22。

# SILENT HILL



PS | AVG | CD-ROM
KONAMI 发售日:预定99年春季 备注: 1人玩

## 镇上的居民究竟发生什么事?

《SILENT HILL》这个恐怖冒险游戏，是KONAMI的最新作品，制作人员费了极大功夫在气氛的营造等各方面，使玩家在游玩时可以感受到前所未有的恐怖感，现在就马上带大家进入这个恶梦般的世界吧!

## 恶梦的开始

故事发生在某处郊外，一名男子带着女儿，趁着难得的休假，驾车到郊外兜风，可是却突然发生意外，车子一直滚落山坡，最后那名男子不省人事，而在他醒过来之后，发现自己仍然身处车子中，但是女儿却不知所踪，为了寻找爱女，男子便四处寻找，终于踏入了小镇的SILENT HILL之中。







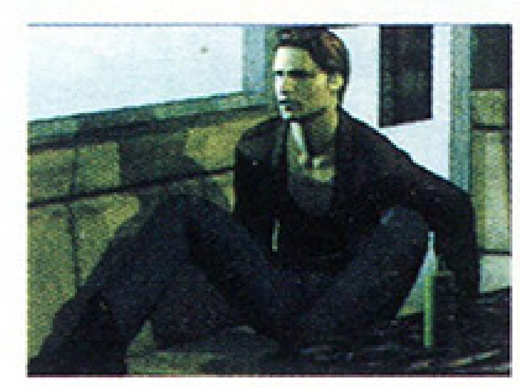
游戏中也有其他角色登场

## 梦的舞台

游戏的舞台是小镇SILENT HILL，SILENT HILL是一处热门的休闲渡假胜地，很受人们的喜爱，但是当主角为寻找女儿而进入SILENT HILL之后，发现一切都改变了，小镇正被浓雾笼罩着，伸手不见五指，平日热门的气氛亦一扫而空，整个小镇死气沉沉。所有人都不见了，而且镇上更有一些形状可怖的怪物出现，四处袭击人，主角便要在这个迷宫般的地狱市镇中进行冒险，为寻回爱女而努力。

## 恶梦的主角

**HARROLD "HARRY" MASON 哈利·米臣**



一名普通的市民，并没有任何特殊技能，但也是一名慈父，为了寻找失踪的女儿，不惜只身进入人间地狱SILENT HILL。

**CHARYL MASON 沙莉奥·米臣**



哈利的女儿，今年7岁，在交通意外之后神秘失踪，母亲早前亡故，只剩下父女二人相依为命。

## 游戏系统

游戏以全多边形制作，玩家一边寻女，一边找出市镇异变的真相，在探索的途中玩家会取得对解谜极有帮助的各种道具。而在市镇的建筑物中，也有着大量设计巧妙的机关，留待玩家动脑筋将之破解。

此外，在冒险时亦会遇上大量造形恐怖的怪物，当然若是手无寸铁的话唯一可做的便是逃跑，不过当玩家得到枪械、斧头、铁枝等武器之后，便可进行反击。



整个小镇被大雾笼罩，气氛诡异



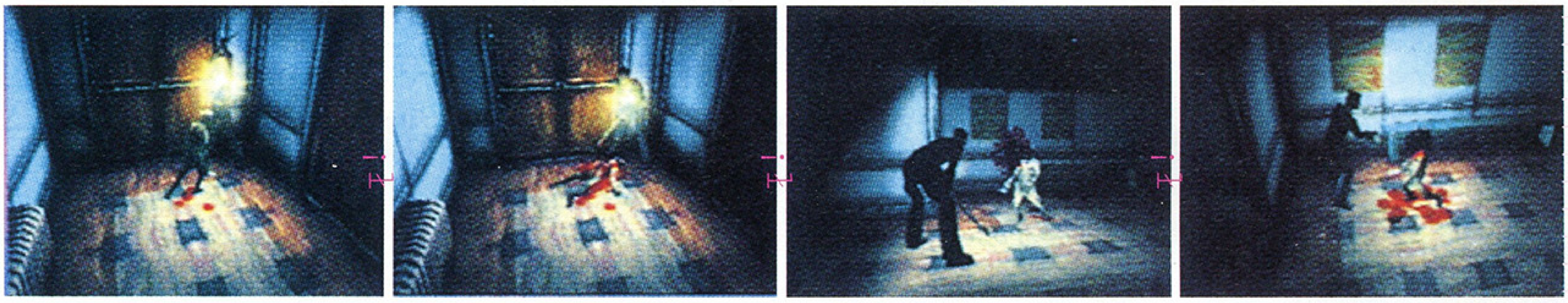
室内则漆黑一片，必须借助道具照明

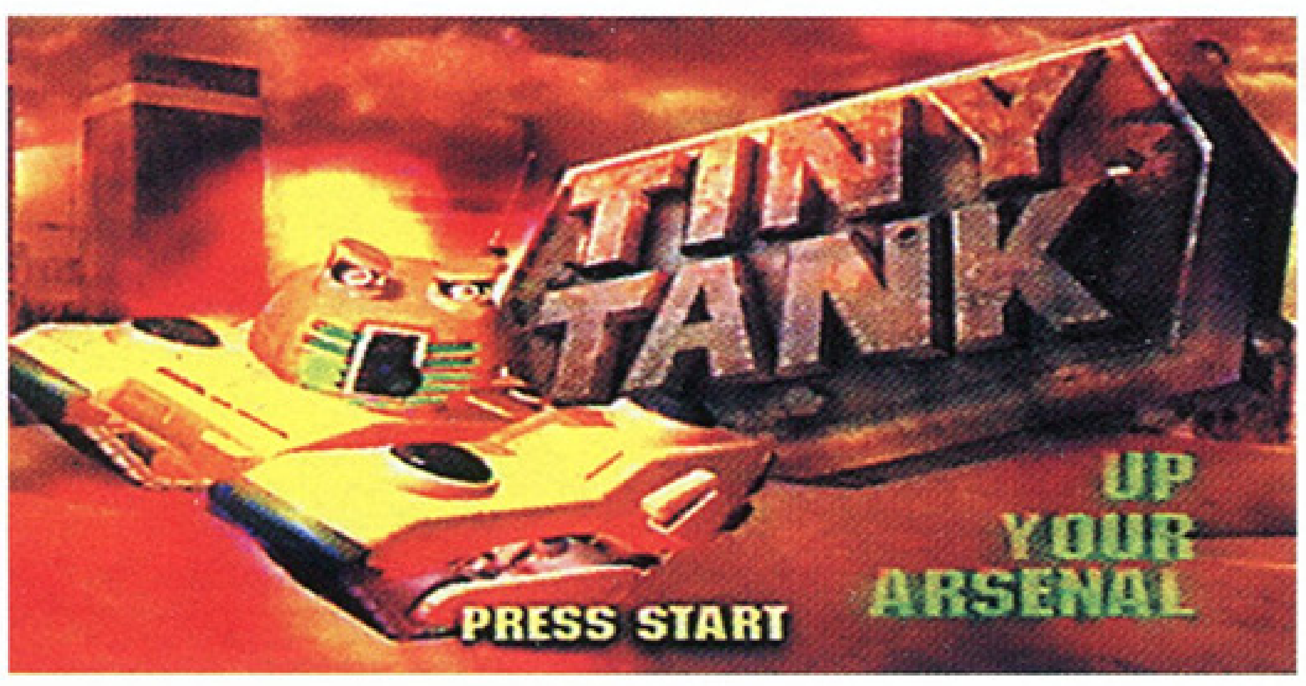
游戏也加入了时间的概念，玩家在冒险时，时间会不断流逝，从大雾

笼罩的白天到漆黑一片的黑夜，游戏也会因而发生变化。

为了提高玩家的投入感，游戏在一些重要的情节特别加入了大量CG动画，值得一提的是CG动画的质素极高，一些惊吓的场面能达到令玩家胆颤心惊的效果，喜欢这一类游戏的朋友不容错过。


半人半蝙蝠般的怪物出现了，快举枪反击吧。


要解开谜题，便不要错过游戏中的任何线索

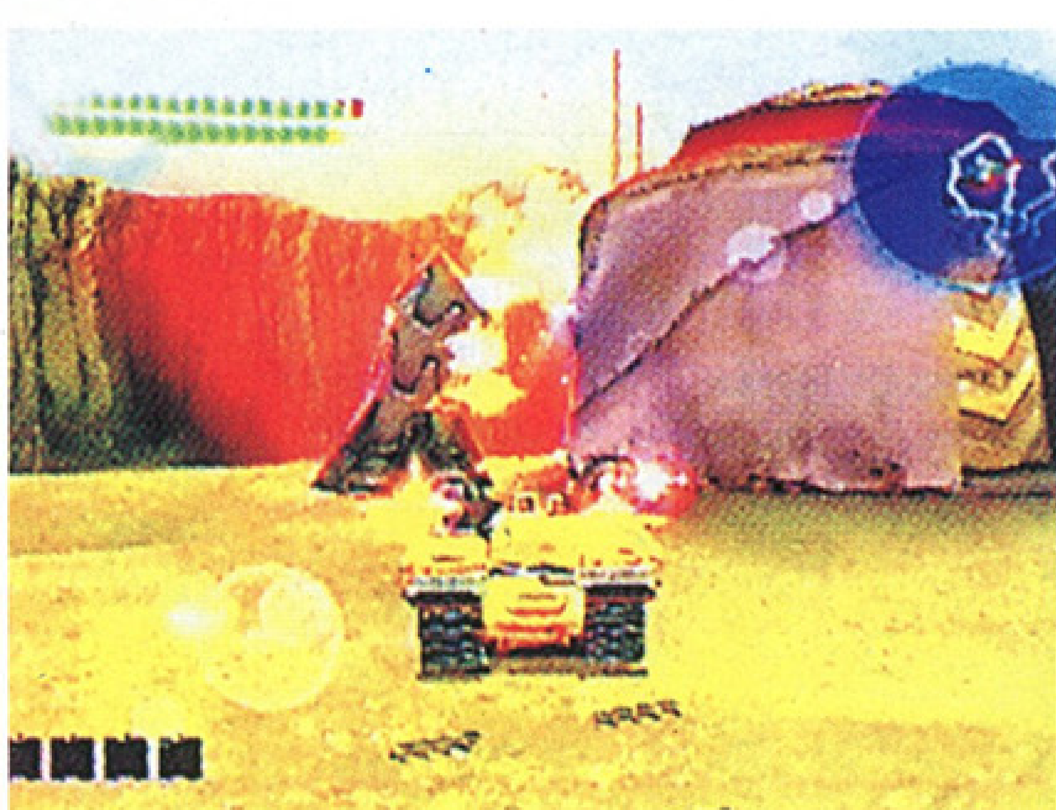



# 烂口坦克横冲直撞！
# TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

| PS | STG/对应震动手柄 | CD-ROM |
|---|---|---|
| | MGM 发售日:发售中 备注：1人玩 记忆：IBLOCKS | |

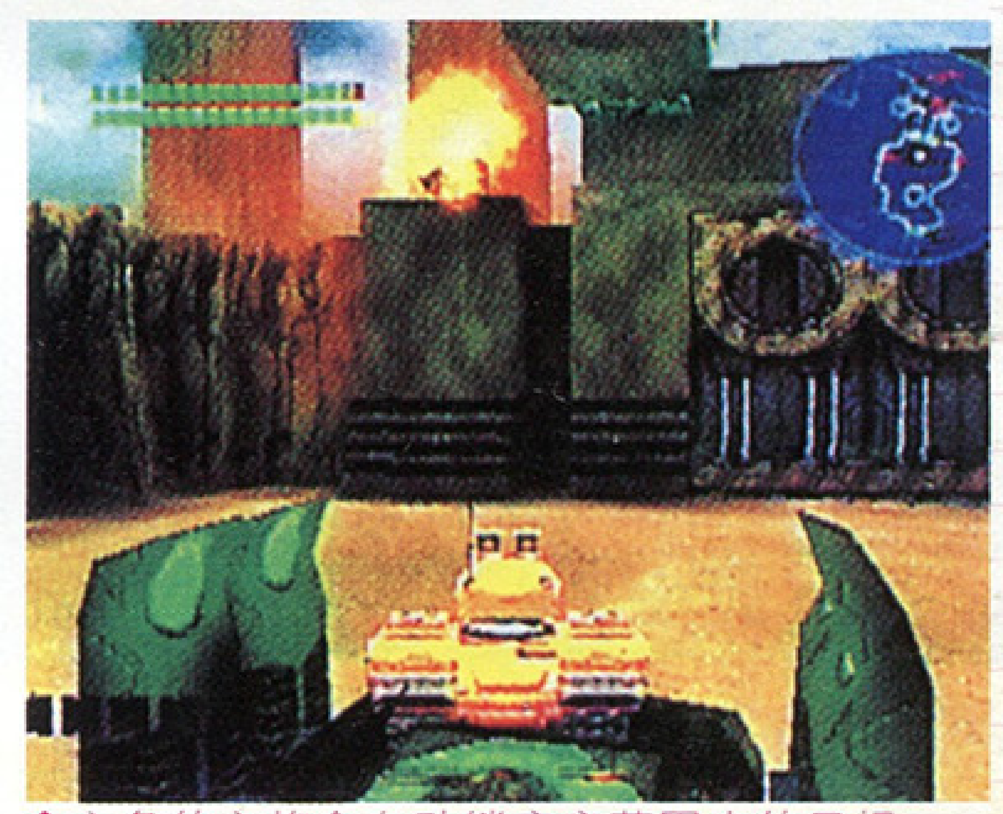
## 游戏内容

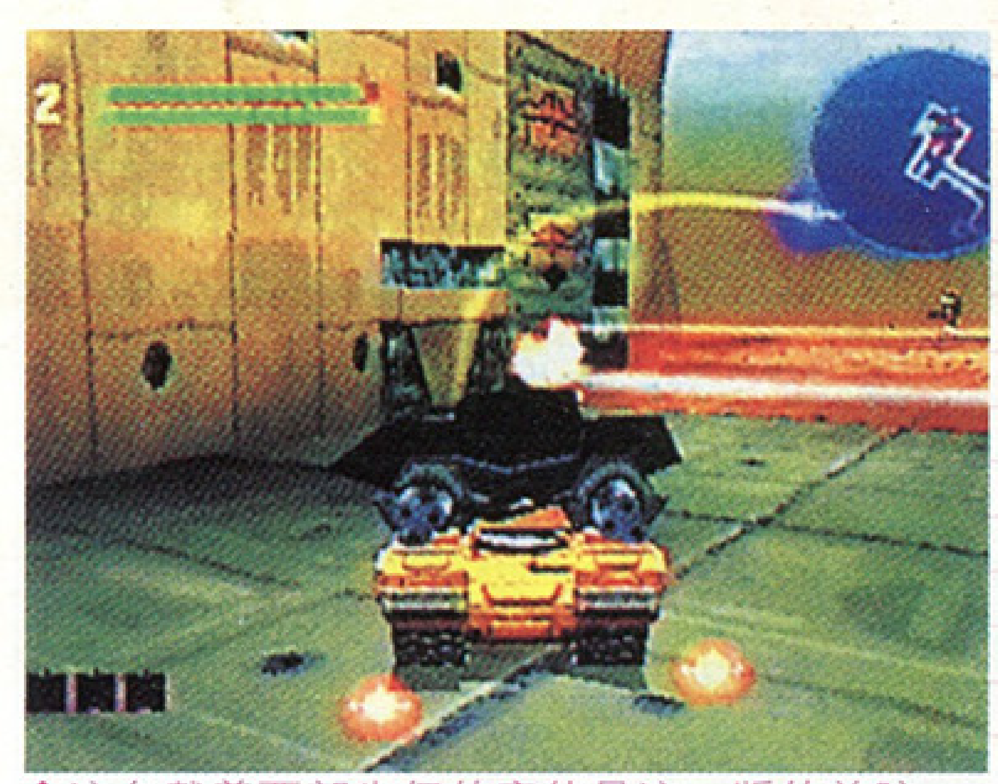
以坦克战斗为题材的游戏虽然有不少，但这款游戏中的坦克却非常不同，因为他是一辆有思想、能说话的未来坦克。

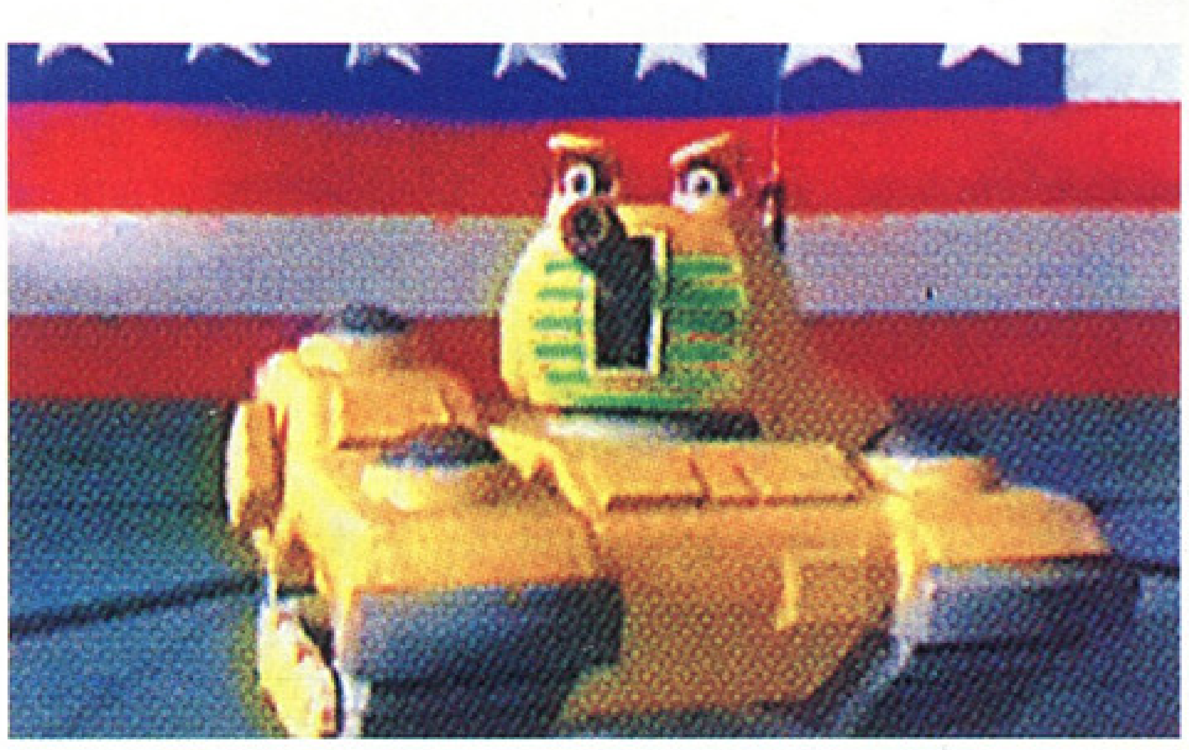


游戏的玩法并不算太复杂，玩家的责任是控制着主角的坦克完成各种任务，途中除了要按一定的顺序来前进外，更会受到敌 人的抵抗，这时可利用自己的主炮攻击，当击倒敌人后，你更可收集敌人坦克残骸中有用的零件来增强火力，或是用来恢复受损的装甲，当达成过版条件后回到输送台，电脑便会结算你的成绩，若表现理想时则会增加剩余坦克数。




◆主角的主炮会自动锁定它范围内的目标。


◆这台戴着西部牛仔的家伙是这一版的首脑，应利用左右侧跳来闪避它的炮火。



## 操作说明

| | |
|---|---|
| L2: | 左侧移 |
| R2: | 右侧移 |
| L1: | 炮塔转左 |
| R1: | 炮塔转右 |
| □: | 发炮 |
| △: | 说话 |
| ○: | 微调 |
| ×: | 跳跃 |


◆利用这种输送装置才能到范围版另一部分。




# 哥斯拉

| DC | ACT | GD-ROM |
|---|---|---|
| | SEGA　发售日:发售中 | 备注:可四人对战 |

## 各种各样的哥斯拉

游戏中的角色众多，而且每位角色都拥有不同实力，可能各位不知选哪一只来搞破坏，还是为大家分析一下各怪物的能力，从而选择适合自己的角色进行游戏吧!




◆游戏中所有建筑都是由多边形组成

## 初代哥斯拉

1954年第一部哥斯拉电影中出场的哥斯拉角色，故此将它名为初代哥斯拉。初代哥斯拉身长50米，体重2万吨。由于初代哥斯拉拥有强而有力的尾巴，口部能放出火炎（A键），实力是众多角色之中最平均的一个，所以种类方面定为标准型。使用初代哥斯拉的方法，就必须用平成哥斯拉完成一次游戏，之后再开始新游戏，便能使用初代哥斯拉。




## 基本操作

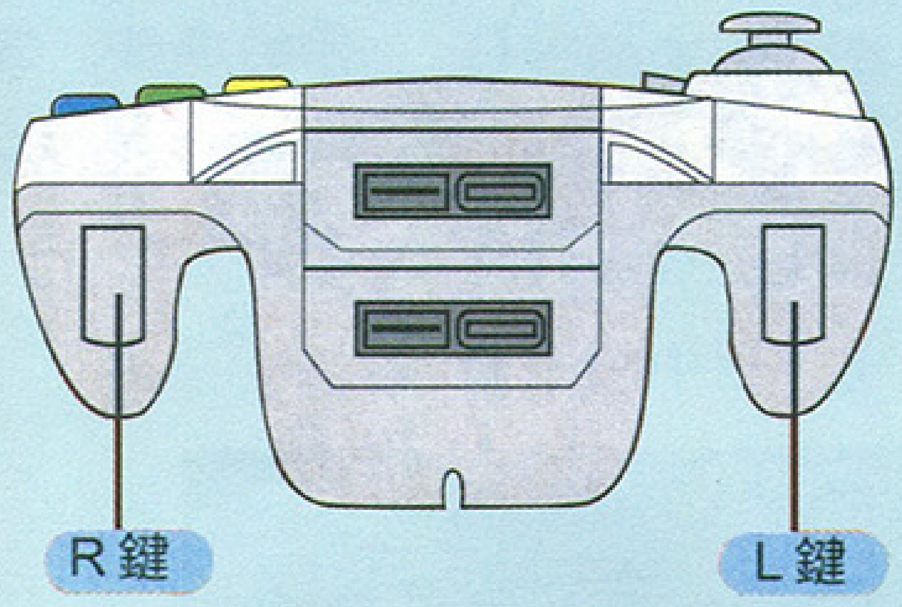
**TITLE 画面、对战模式与 GENERATION THEATER 适用**

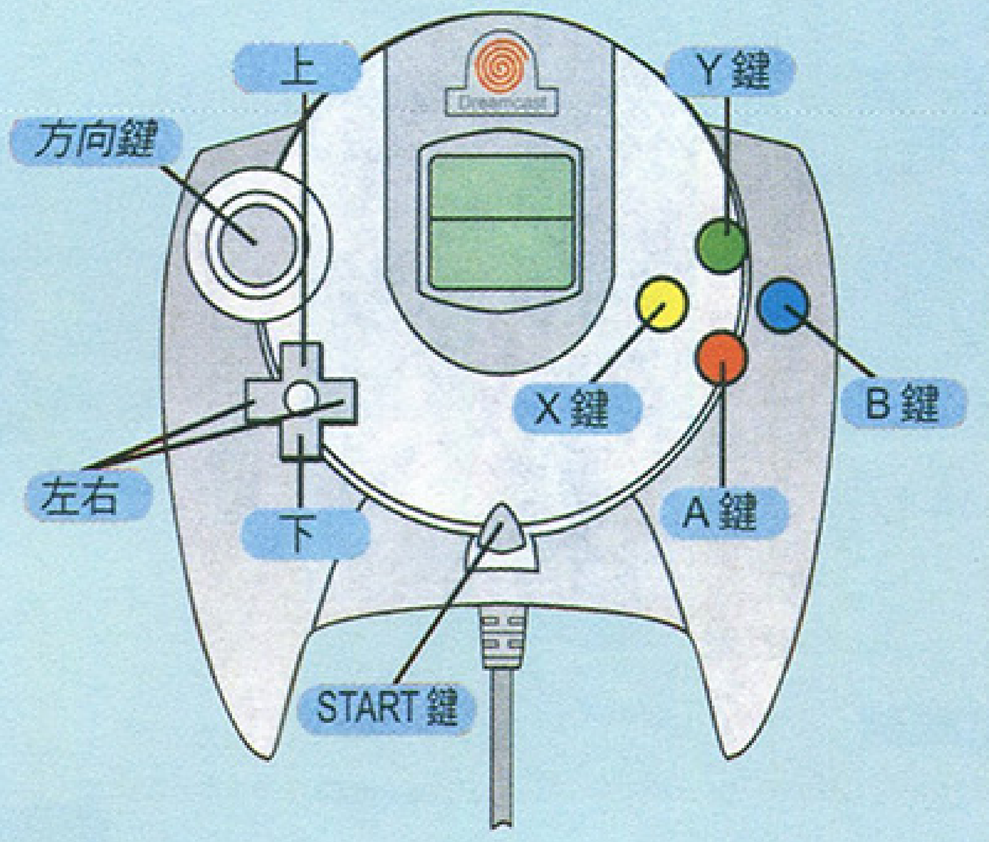
| | |
|---|---|
| 方向键（ANALOG 方向键同样） | 各种 MENU 选择 |
| X 键: | 没用 |
| Y 键: | 没用 |
| A 键: | 决定 |
| B 键: | 取消 |
| L 键: | 没用 |
| R 键: | 没用 |
| START 键: | 决定 |

**NORMAL GAME 与 TIME ATTACK GAME 适用**

方向键（ANALOG 方向键同样）

| | |
|---|---|
| 上: | 前进 |
| 左右: | 左右回转 |
| 下: | 方向转换 |
| X 键: | 必杀技键 |
| Y 键: | 咆哮键（体力回复） |
| A 键: | 放射系攻击键（紧按 A 键储存放射能源） |
| B 键: | 防御键 |
| L 键: | 尾部左攻击键 |
| R 键: | 尾部右攻击键 |
| START 键: | 暂停 |




## 平成哥斯拉

平成哥斯拉身长80米，体重5万吨，是哥斯拉中的巨无霸。由于放射能影响的缘故而异变成为破坏巨兽，也是为人最熟识的哥斯拉之一。攻击方面，平成哥斯拉与初代哥斯拉可谓大同小异，唯一不同之处是平成哥斯拉比初代的多了一招必杀技（按X键放出红色火炎），种类属于标准型，而行动速度都比初代的快，要“爆机”就易如反掌。




## 铁甲无敌哥斯拉

MEGA GODZILA（机械哥斯




拉），身长50米，体重4万吨，是外星人制造出来 用来对付哥斯拉的机械怪兽。机械哥斯拉内置多种武器，眼部能放出破坏光线（按A键），手指装上飞弹（按L、R键），其必杀技




◆机械哥斯拉私人“搅拌机”

是全数武器攻击。防守方面与其他角色不同，它会放出一道力场，一面作为防守，而一方面能将接近的敌人或建筑物破坏。虽然机械哥斯拉实力看似十分强劲，但它也有缺点。行动不够灵活是其缺点之一，步行和转身都比其他角色慢，要百分百破坏率可真是比较难。况且其尾巴是个角色之中最短的一个，用来搞破坏可谓作用不大。归根究底，机械哥斯拉是攻击型的角色，速度方面自然不及其他角色，但它能一击将高楼大厦彻底破坏，可说是“将功补过”吧！

## 美国哥斯拉

美国哥斯拉身长180尺，体重6




万吨，是好来坞梦工场诞生出来的新一代哥斯拉。虽然外型上有异于各位“大哥”，自自然然就会被人们评头论足，但想深一层，一只“移民”美国的哥斯拉，现在回流日本并破坏，不是更有新鲜感吗？美国哥斯拉在速度上是众角色之冠。加上其必杀技是快速冲（X键）和电影中没有的高热火炎（A键），使它能在短时间内完成破坏，但它唯一缺点是立足点不多，要破坏微细的物件时便比较困难。由于美国哥斯拉是隐藏角色之一，所以必须以初代哥斯拉完成游戏，之后便能使用美国哥斯拉。

## 幼儿哥斯拉

使用美国哥斯拉完成游戏后，再开始新游戏便能使用第三名隐藏角色，BB哥斯拉身长18米，体重3千吨。虽然速度不算最快，但其灵活度可是众角色中最高的一个，能够仔细而又灵巧地破坏每一处地方，然而防




御力是当中最弱的角色，但回复体力方面却是众角色之中最多的一个。必杀技是快速冲撞（X键），而按A键则放出环形的光线。

## 游戏模式

### NORMAL GAME




游戏开始时只可选择平成哥斯拉，并在五处地方（总数十一个地区）进行破坏，每次破坏后都会为角色分出级别，当完成游戏后便能使用隐藏角色。

### TIME ATTACK GAME

是一个在限定时间内进行破坏的游戏，当选定角色后，便会进入场地选择画面。游戏规定在三分钟内进行破坏，从而计算出破坏率并依其高低列出名次。




◆神呀！请给我多一点时间！

## 可多人对战

这是个对应哥斯拉专用VM的游戏，内里可分为单打及多人对战。单打模式中战胜了可与对手融合，输了的话请各位再养另一只怪物。多人对战模式则最多四人同时与电脑对战，基本上和单打模式一样，但输了的怪物则不会被“吃掉”。



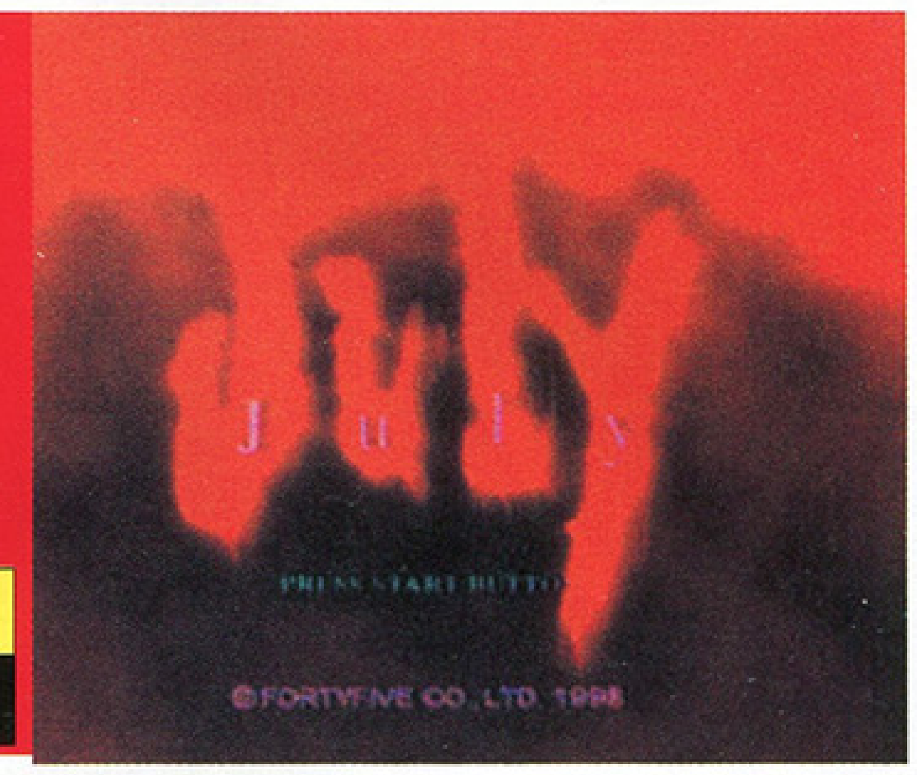

◆老友，吃我的“兜槌窝面”

### GENERATIONS THEATER

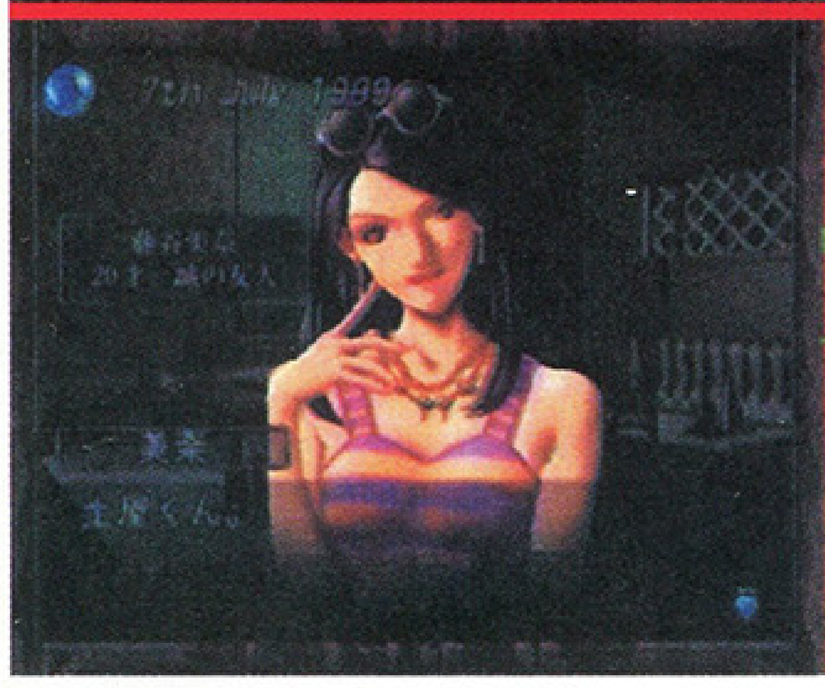
这是一个观看以前哥斯拉电影预告片段的模式，而每完成一次游戏后都会增加一篇，是哥斯拉FANS必定喜爱的模式。





| DC | ADV | GD-ROM |
|---|---|---|
| | FORTYFIVE 发售日：发售中 | 备注：1人玩 |



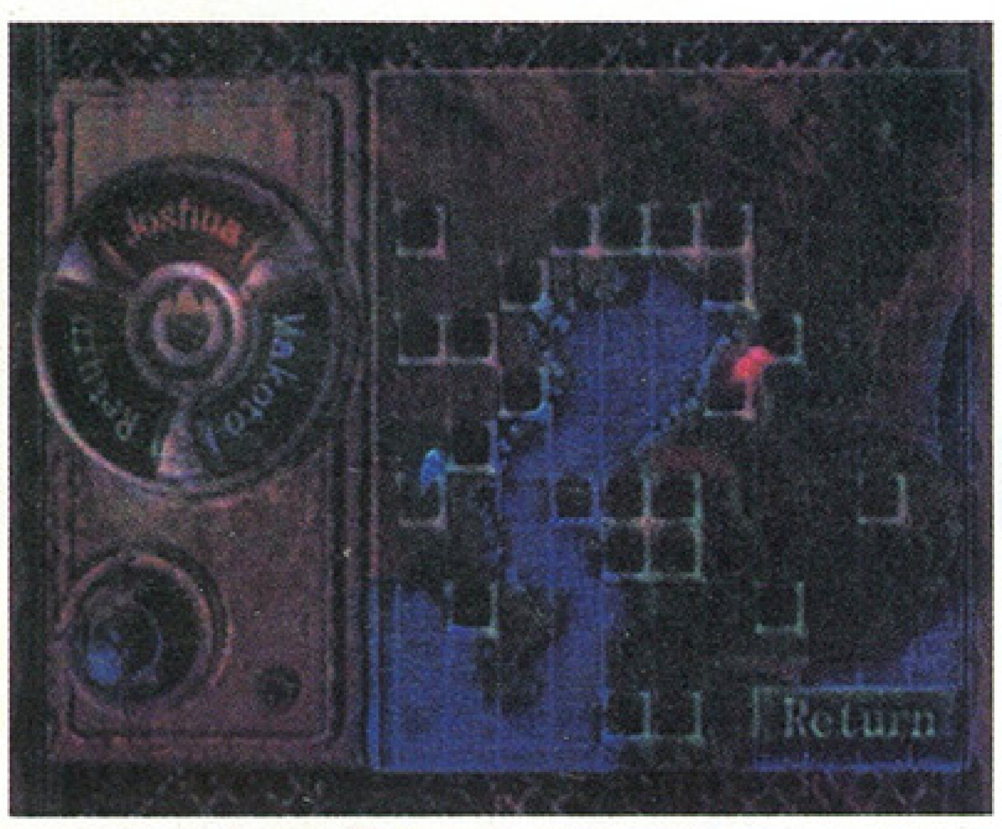
◆一按START键，人物简单资料一目了然（模特三围不包括在内）

## 基本操作

| |
|---|
| 方向键：（ANALOG方向键适用） |
| 浮标移动，指令的左右回转 |
| A键：指令的决定 |
| B键：取消 |
| X键：没用 |
| Y键：没用 |
| L键：指令的决定 |
| R键：没用 |
| START键：开关角色简单资料画面 |

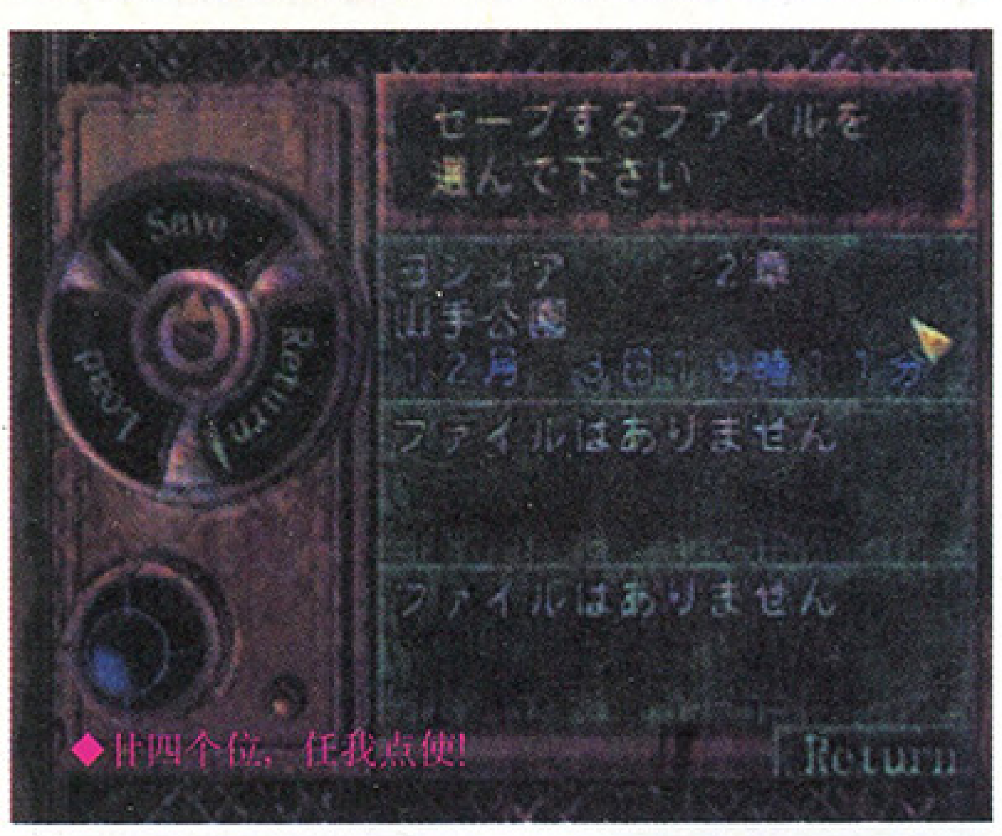
## 开始游戏

在主画面的大转盘中，分别有“SELECT”、“FILE”与及“HISTORY”三项指令。选择“SELECT”指令后，则可选择“MAKOTO”（即高村诚）或者“JOSHUA”（即诺舒亚）进行游戏，“RETURN”当然是返回先前的指令画面。选择“TILE”指令后，便会出现“SAVE”和“LOAD”指令。大家可在“SAVE”中储存游戏进度，最多可使用八张VM，而每张VM则可储存三个进度，“LOAD”则读取进度。选择“HISTORY”后则会见到“CHAPTER”与及“GLOBAL”指令，开启“CHAPTER”后会见到两位主角的所有章节，选择其中一章后会显示其内容与及章内已确认的人物。选择“GLOBAL”后会见到一个人物一览表，当中会列出现时为止出现过的人物，而最多可多达150人，再选择当中的人物，便会列出该人物的详细资料。

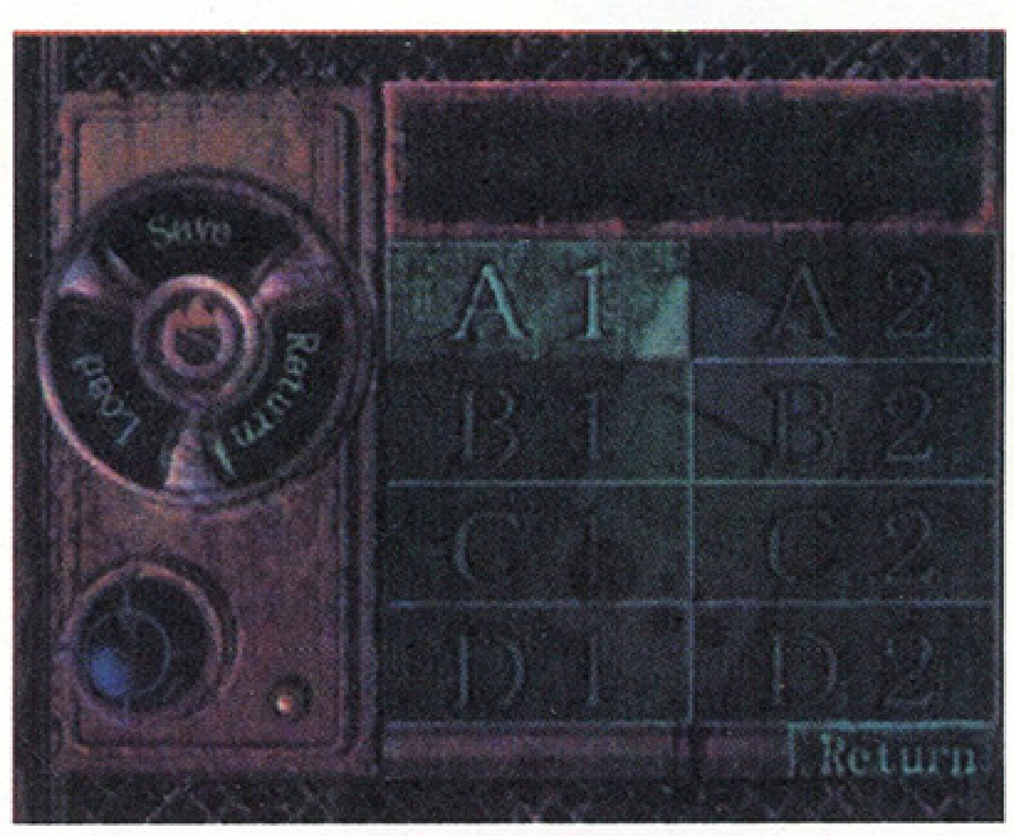


## 故事简介

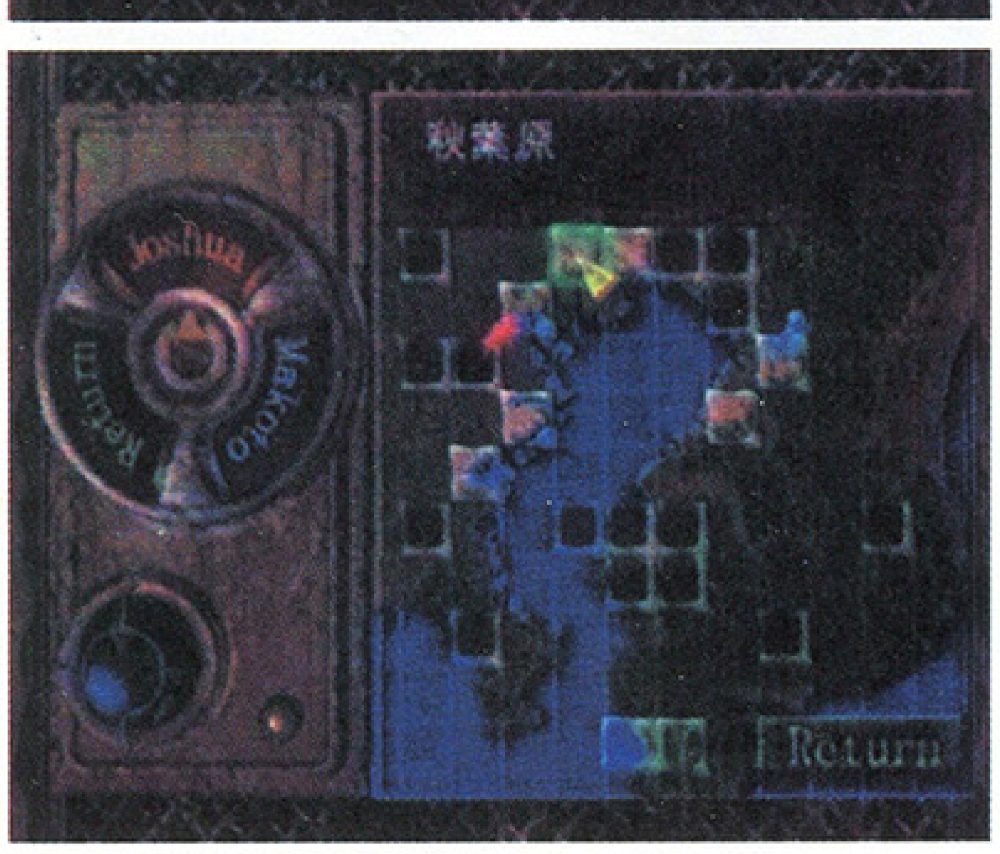
现年三十七岁的NAX总帅JEANS RAVEN，由于皮肤先天缺乏对紫外线的抵抗能力，于是其父亲ALAN RAVEN（即前NAX制药中心老板）便带儿子到NAX的研究所进行研究，之后，大家都将JEANS这种特异体质称为“SEXLESS体”。1972年，ALAN RAVEN去世，JEANS就任成为NAX集团的总帅，同时集团在进出军用物资的帮助下，慢慢形成巨大的企业王国。1999年7月，世界经济不明朗，南美、中东、亚

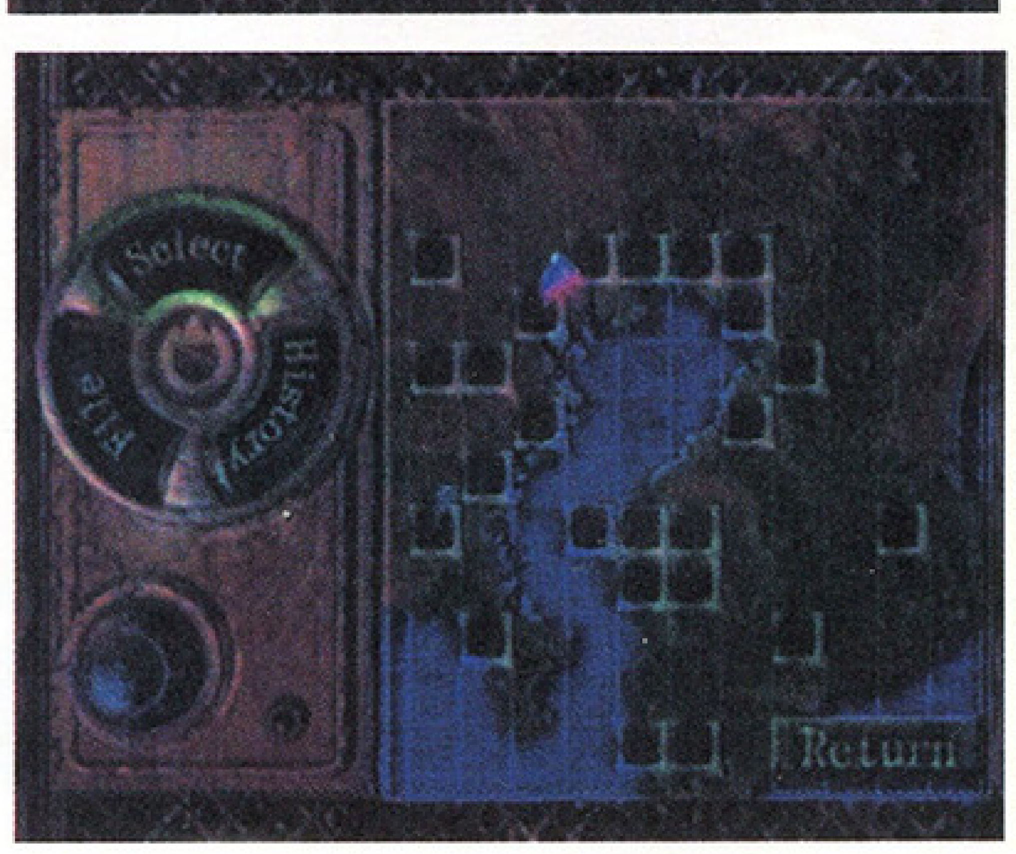


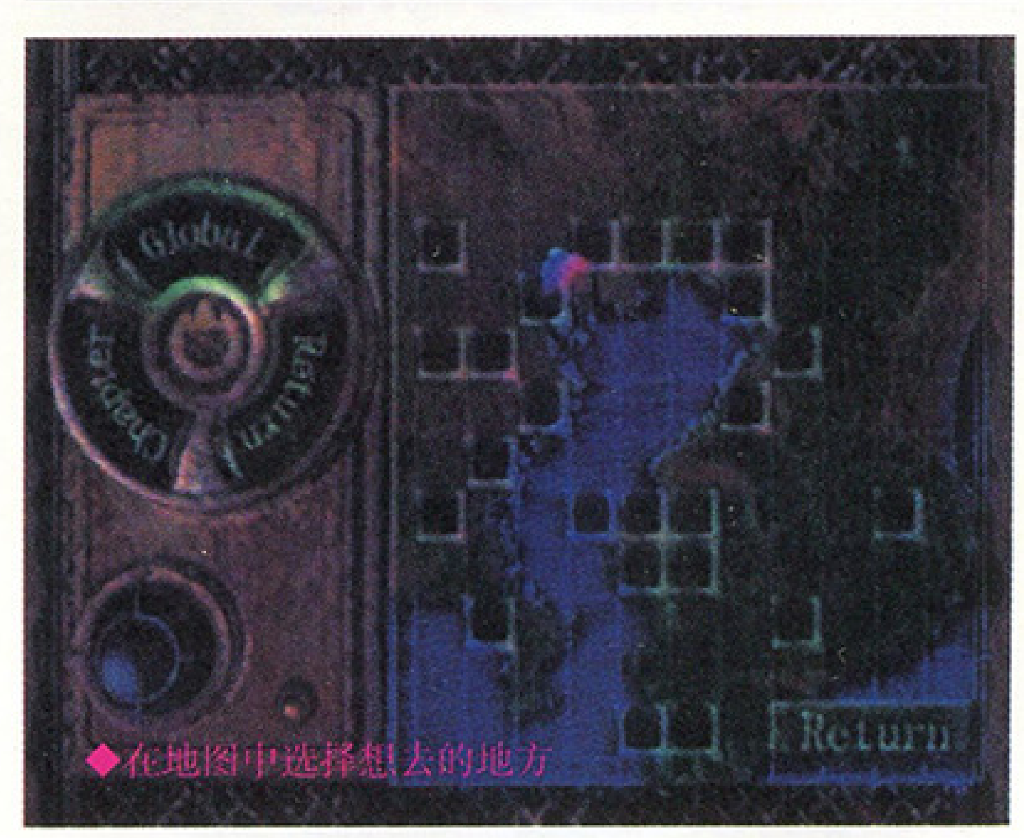
◆廿四个位，任我点使!











◆在地图中选择想去的地方

洲的政局不定，在世纪末各种不安因素影响下，JEANS RAVEN发动“R计划”。究竟JEANS RAVEN的“SEXLESS体”与诺舒亚的有什么关连？NAX集团又有什么阴谋？“R计划”最后的结果又将会是什么！

## 游戏介绍

### 命运的安排

游戏中共有两篇，而每篇中则分为十八章，并分别以高村诚及诺舒亚两位主角为故事轴心。两位各自会有不同的流程，但有相遇的机会。

## 主要角色介绍

### 平凡的大学生

高村诚，游戏中的第一位主角，今年19岁，是西海大学文学部一年级生，拥有空手道三段的身手。自从六年前，伦敦巴士爆炸惨剧导致其妹死亡、母亲成为植物人后，高村诚便终日郁郁不欢，最近更因慰灵祭的展开将思妹之情涌上心头。

### 意志坚定的复仇者

诺舒亚，游戏的第二位主角，今年29岁，墨西哥人，拥有特殊的人类突变体“SEXLESS”，所以没有痛的感觉。年少时，双亲被杀害而导致家破人亡。后来更被人带回研究所进行人体实验，改造成为人类突变体“SEXLESS”，但最后成功逃离魔掌。为报杀害双亲之仇，诺舒亚不惜忍受着痛苦在困境中成长，成为不折不扣的复仇鬼。

## 其他角色介绍

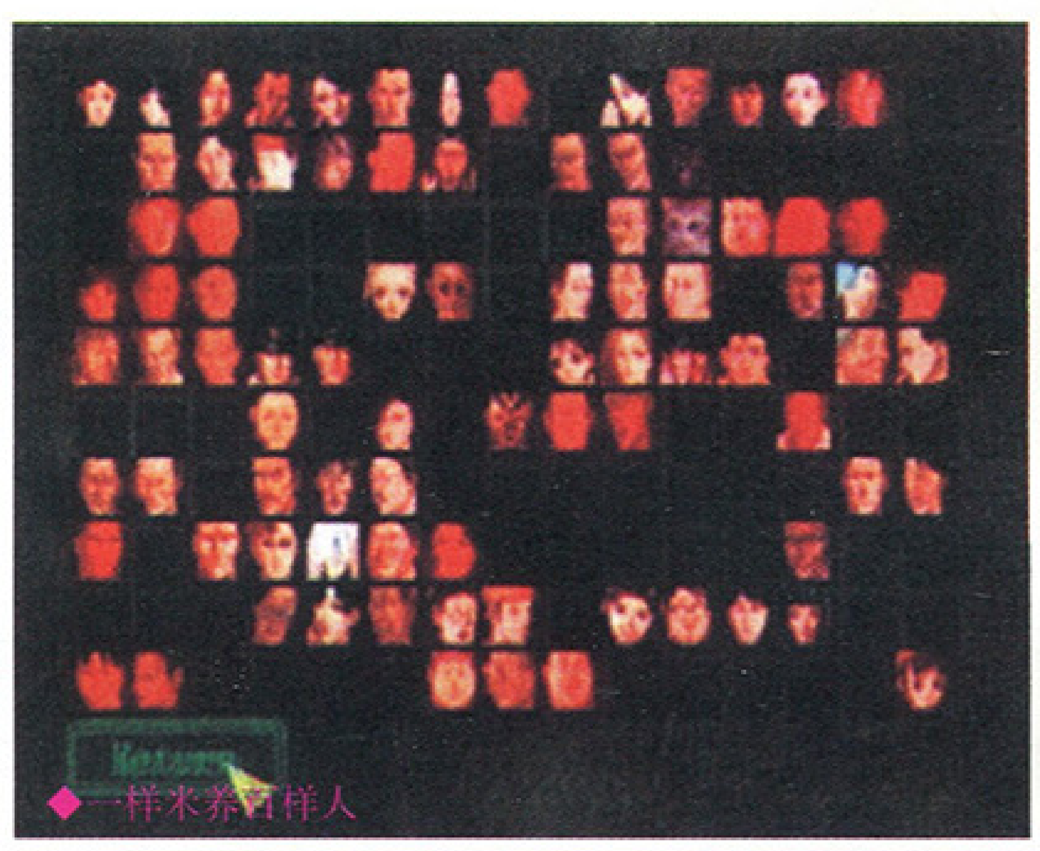
里见，今年16岁，田佳高校2年级生，与高村诚自少青梅竹马。拥有空手道初段身手，是由任空手道场主的父亲教授的，小学时代是町内最强的女孩。在游戏中经常与高村诚出生入死。是个勇敢的女孩。

高村惠，享年10岁，高村诚的妹妹，因自少患病所以体质虚弱。六年前，在英国旅行途中遇上公共汽车爆炸意外而死亡。

JEANS RAVEN，今年37岁，未婚，天生是“SEXLESS体”，RAVEN财阀的长子，NAX集团的总帅，世界第一富豪。



◆人物的造形各具特式?

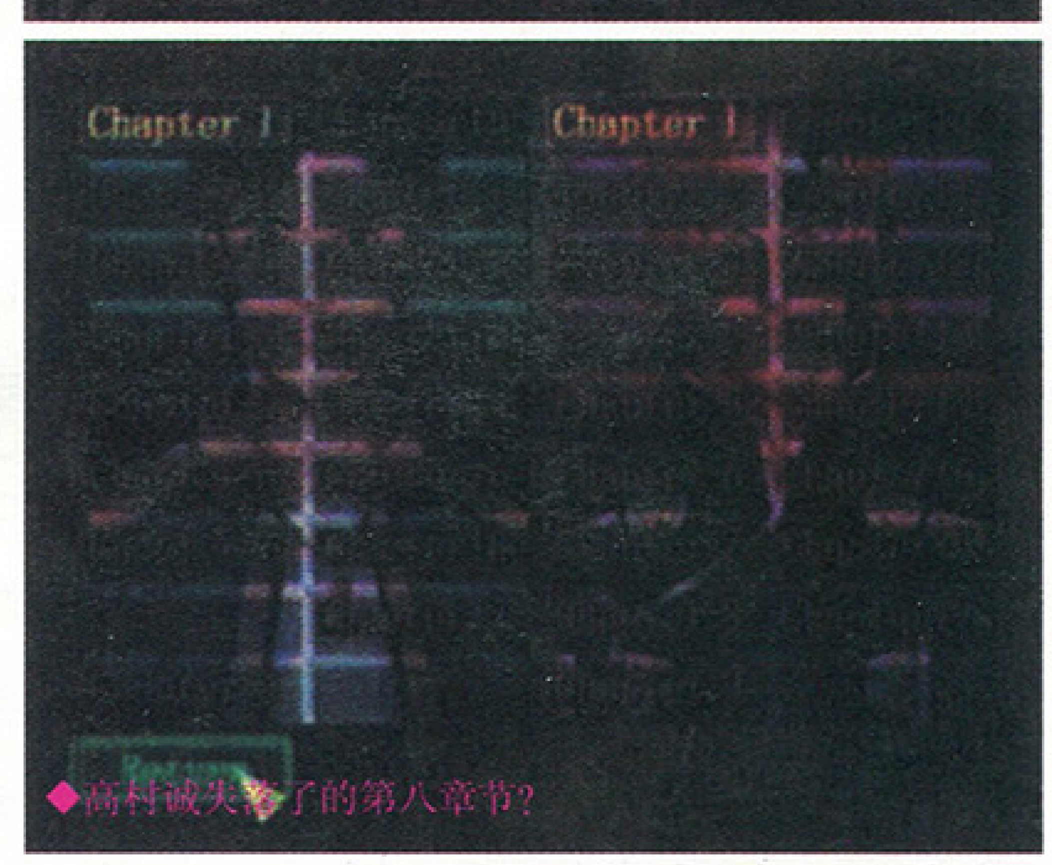

◆一样米养百样人



◆研究员：“起来吧！我们伟大的改造人。”




◆另一位主角诺舒亚，额上块“胎痣”真有型

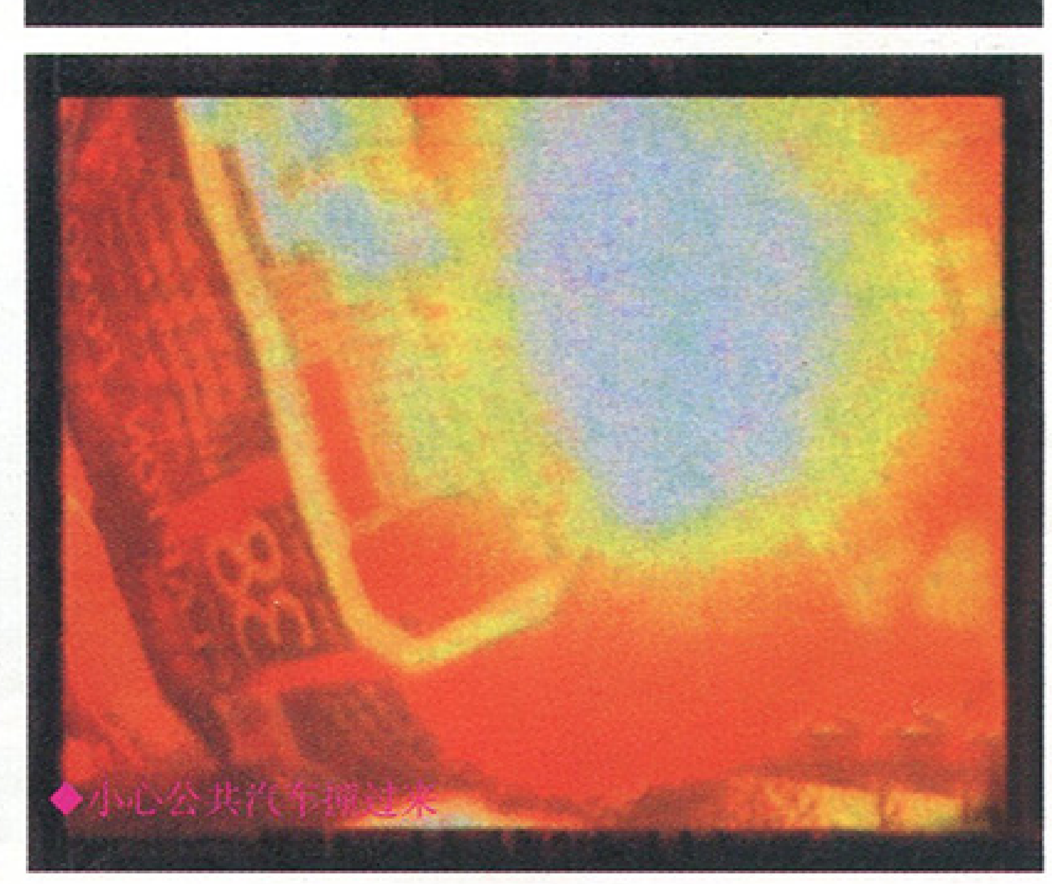


◆高村诚失落了的第八章节?






◆大一学生主角高村诚


◆小心公共汽车撞过来




# Virtua Fighter 3tb

| DC | FIG | GD-ROM |
|---|---|---|
| | SEGA 发售日：98年11月27日可2人玩 | |

# Virtua Fighter 3tb

DC的《VF3tb》出得怎样、移植度有多少成，说真的、此游戏怎说都已经是一个三年前的街机作品，论新鲜已经不可能说是一只新游戏，只可说是一部新的家用机中一只画面非常华丽的作品。

问这游戏有什么可玩之处，这游戏真的和街机没有什么分别，有段位证明、又有TEAM BATTLE MODE等；但最紧要的还是那个TRAINING MODE，可以自己发掘更多连续技，在街机时根本没有可能慢慢的发掘、钻研新招式，想研究？不到30秒，结果不是被电脑打败、便是被对战者“赶走”，根本没时间可以慢慢钻研。所以这次移植到家用机上，便可慢慢尝试以前试不到的招式，什么“崩击云身双虎掌”、“修罗霸王靠华山”等等。在街机根本不可能有时间容许玩家慢慢出，除非你玩得很纯熟则另作别论，所以在这里向各位讲解全部十二人的基本简介，希望能让大家多增加些对人战及对电脑战的知识。

## AKIRA 结城晶

一个极为平衡的角色，拳法以日本拳法“八极拳”为基本，其大部分招式都可将对手一击打DOWN，另有两招极之华丽的连续技，分别是“崩击云身双虎掌”和“修罗霸王靠华山”，这两招攻击力不但强大，后者更可连接成空中连摧技，此外他还有数招上、中及下段的返击技，所以结城晶是一个进为攻退可守的人。






◆崩击云身双虎拳

## PAI 陈白

一个以速度来控制战局的女格斗家，使用的拳法是名为“燕青拳”的中国拳法，PAI的招式基本都是以腿招为先，连续技的速度更加会使对方防不胜防，使用者可选择抢攻还是稳守突击，因PAI的攻击力不弱，所以无需担心时间不足而自乱阵脚，使对手有机可乘。






◆速度很高的PAI

## LAU 陈留

又是一个以速度为主的格斗家，其使用拳法是中国拳法中的“虎燕拳”，陈留的速度快，还有另一要点便是他的连续技有非常多的上、中及下段，完全让对手不能估计你下一招是上段攻击还是下段攻击。






◆转身

## kage 影丸

一位非常队险的角色，使用的拳法是一种名为“叶隐流柔术”的忍者拳法，使用方法大都是以一击脱离，真正是一个得些好意需回手的人，但他并不是一位弱者，因他的招式很利害，一招“孤延落”之后便可作出多式空中连续技，虽说他非常阴险，但是一位很强的角色。






◆阴湿一脚踢到晕

## WOLF

一位力量型的格斗家，使用的格斗招式是“职业摔跤”，可以使对手于一招间被减去一半的恐怖角色，他力量虽然大、但速度也不是很慢，使用方式可能先用拳脚招牵制对手，若对手多次防守的话便可使用强力的投技对付，只要使用得宜，WOLF绝对是一位强劲的角色。






◆大风车转转转……

## LION

又是一位速度型的年青人，使用的拳法是中国拳法之一的“螳螂拳”，攻击方式多采多姿，其一式 DOWN 攻击（↗ K）非常好用，在街机真的可以一式打天下!不过在家用机便不能更一式打天下了，但 LION 的速度虽快，但是攻击力异常之低，敌人中了 6、7HIT 可能不及中了结城晶的一招铁山靠。






◆一招打天下……

## JEFFRY

又是另一位力量型的选手，他没有什么拳法可言，可以说是一位代表大自然的格斗家，他的招式有投技也有打击技，投技的威力则不用怀疑，而他的打击系招也很强，攻击距离相当远、有连续技，是一位让对手不敢轻易走近打近身战的角色。






◆头

## JACKY 积奇

SARAH 之兄长，使用拳法是“截拳道”，招式快且劲，脚上功夫更为利害其中以（→ PK）及（P+K）更为一绝，一击得手后对手便会被打 DOWN，可再加上一记 DOWN 攻击，有人试过只利用此两招便爆机呢!






◆→ PK 非常好用

## AOI 梅小路葵

第三集里的新角色，是一位女性格斗家，使用拳法名为“合气柔术”，葵的柔术招式给人一种类似结城晶的感觉，，招式速度即快亦柔但使用一些投技时感觉却很像结城的“刚”，总好像会给人重击似的感觉，她的一招“二连突”后可演变出非常之多的连续技，例如“二连突横肘”或“连突草雉”，此外、她的投技也有数招可扣去对手一半体力，但需要对其两招投技非常纯熟所以使用葵的话，说难不难、说易不易。





◆速度很高呢

## SHUN 舜帝

一位使用中国拳“醉拳”的老人家，醉拳的攻击方式非常独特，对手完全不能触摸其招路，但其缺点是有些招式虽要饮多次酒后才可使用，通常在饮酒时对手便有机施以痛击，真的是饮又死（醉死）、不饮又死（给人打死）。





◆饮胜～～

## SARAH 莎娜

金发美女，使用拳法为“截拳道”，但不要顾着看其美貌便忘记战斗，一不留神便会被打至落花流水，一个和PAI速度差不多的女孩子，和PAI比的话SARAH可能更为强劲，她的招式很多也是以脚技为主，通常也是3或4下的连续技，其三连拳更可在驶出后驳很多脚招，使对手不知应挡上还是挡下，所以应多作使用。

## T·ARASHI 鹰岚

最后一位角色，是第三集里的新角色，份量相当惊人。使用拳法是日本的国技“相扑”，至日本古时开始，相扑已是一种有相当份量的技法，所以鹰岚相当有份量。但不要看轻他，因为当年全日本VF3比赛总冠军也是使用鹰岚的！其战法相当独特，大都以掌技为主，鹰岚还有一优点，就是他的体重因为非常有份量的关系，任何角色的空中连续技对他完全起不了作用，所以应尽量利用这个优点去和对手战斗。

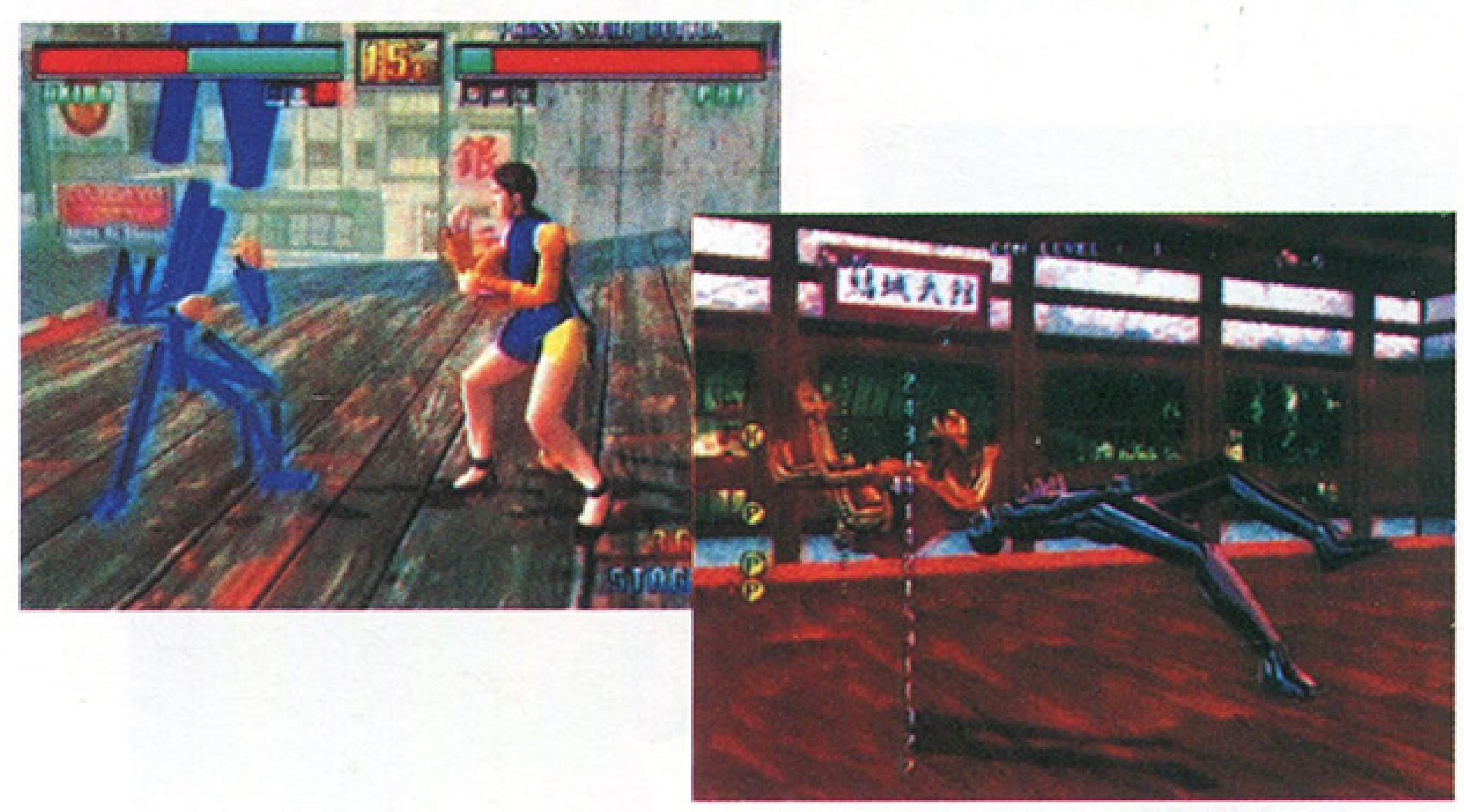




◆我爱相扑!

## 隐藏字母的人

最后、说了一些小秘技，就是在爆机后的字母人是可以选用的。方法如下：只要在单打模式下方能使用，在选取人画面中、顺次序在结城晶、之后LION、最后是PAI，或者是结城晶、LAU、最后是PAI（移动至每个角色位置时按一下START），之后选用任何一人便可。



| 游戏类别分类 | | 机种分类 | |
|---|---|---|---|
| FTG | 格斗 | PS | PLAYSTATION |
| RPG | 角色扮演 | SS | SEGA SATURN |
| ARPG | 动作角色扮演 | N64 | NINTENDO 64 |
| SRPG | 模拟角色扮演 | NG/NG-CD | NEO-GEO |
| ACT | 动作 | AC | ARCADE |
| STG | 射击 | SFC | SUPERFAMICOM |
| GSTG | 枪射击 | GB | GAME BOY |
| AVG | 冒险 | 3DO | |
| SLG | 模拟 | PC-E/CD-ROM | PC-ENGINE |
| SPT | 运动 | MD/MCD | MEGA DRIVE |
| RAC | 赛车 | GG | GAME GEAR |
| PUZ | 解谜 | PC | PERSONAL COMPUTER |
| TAB | 桌上游戏 | DC | DREAMCAST |
| DC | 数码动画 | GBC | GAMEBOY COLOR |
| | | WS | WONDERSMAN |
| | | NGP | NEO GEO POCKET |

# 攻略透解



攻略精品


"往海～Summer Walts～"
REAL 麻雀 ADVENTURE 32
星之丘学园——学园祭 36
Legaia 传说 41
PEN PEN TRILCELON 44


完全攻略


凝望骑士 R 大冒险编 46
RIDGE RACER TYPE 4 59

# [往海～Summer Walts～] REAL

| SS | AVG | CD-ROM |
|---|---|---|
| | SEGA 发售日:发售中 | 备注:一人玩 |

**远野**
**(配音:中山真奈美)**

个人资料

生日:6月27日(巨蟹座)

年龄:17岁(月浪学园2年生)

血型:A

身高:164cm

三围:B88/W58/H87

喜好:海边、叉烧面

趣味:滑雪、观看体育赛事






远野经常流连的地方，就是街内的宠物屋，若决定要追求她的话，这处是必去的地方。

## 远野(配音:中山真奈美)

| 日期 | 时间 | 场所 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 8/1 (土) | 早 | 街外 | 在替绫的曾祖母打扫时，便会遇上远野。 |
| | 午 | 沙滩 | 在沙滩遇上著泳装的远野时，要称赞她一下。 |
| | 晚 | 沙滩 | 替远野购买她喜好的食物“炒面”。 |
| 8/2 (日) | 早 | 沙滩 | 替远野找回绫在沙滩遗失的戒指(迷你游戏)。 |
| | 午 | 街(游戏机中心) | 可玩网球游戏，次序可由玩家决定。 |
| | 晚 | 沙滩 | 被远野拒绝参与胆量游戏后，便可约会其他女子。 |
| 8/8 (土) | 早 | 民宿(风吕) | 对于真理的问题，最后选择不要较好。 |
| | 午 | 街(眼镜店) | 在店前会有ATS问题选择，除眼镜店外都可。 |
| | 晚 | 街(宠物店) | 由现在开始选择问题时答案适宜选择靠绫方面。 |
| 8/9 (日) | 早 | 森林公园(广场) | 在选择题中要根据远野的特征去选择答案。 |
| | 午 | 街(宠物店) | 本想实行宠物大作战，但最终仍是失败收场。 |
| | 晚 | 海之家 | 高兴的远野再度提出观察宠物的要求。 |
| 8/15 (土) | 早 | 民宿(风吕) | 在风吕场遇到两名女子时，会同时出现ATS选择。 |
| | 午 | 海之家 | 在带宠物散步时得知小公园的位置。 |
| | 晚 | 民宿(风吕) | 可选择任何一个意见，并确定一下明日的约会。 |
| 8/16 (日) | 早 | 民宿(风吕) | 远野会提出四条有关麻雀的问题。 |
| | 午 | 小公园 | 在适当的时候进入神秘的小公园。 |
| | 晚 | 民宿(风吕) | 当问及自己心意时，要老实的作答。 |



## 全体游戏地图




**街外**



保留着昔日大自然环境的地方，是绫的曾祖母所居住的地方，外表很象废屋一样。

**森林公園**



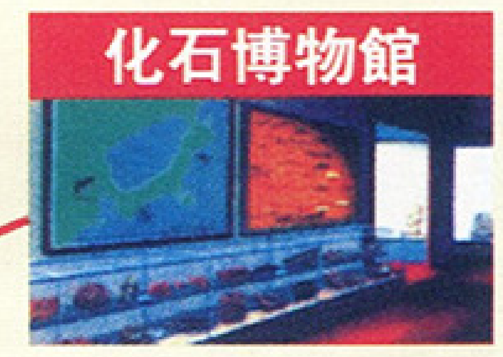
内里包括有广场及散步径，环境十分幽静的地方，是个约会的好地方。

**圖書館**



拥有大量藏书的地方，不时可以在此找到很多对故事有帮助的资料。

**化石博物館**



由于在海边发现了大量的化石而开设的博物馆，但起初是没有这处地方选择的。

**岬**



是观看夕阳的最好地方，是所有爱侣之间必到的场所。

**山**



地形虽然险峻，但当登上山顶时便会发现一流的风景，这亦是时代小说“刀匠的妻子”的舞台发生地。

**街**



在车站前的商店街，内摆有服装店、书屋、茶店等商店，是处人多的繁荣地方。

**宿**



主人公与七名女主角的住宿地，又名“高阪”，在屋内可进行记录。

**沙灘**



接近宿屋的大片沙滩，夏天时可以在此游泳，是遇到女角的好地方。

**海之家**



是在沙滩旁另一处可以休息的地方，在这里可勾起很多女角的回忆。



## 藤原绫（配音：山崎和佳奈）

个人资料

生日：1月9日（山羊座）

年龄：17岁（月浪学园2年生）

血型：AB

身高：169cm

三围：B79/W56/H85

喜好：诗、日记

趣味：烹饪、阅读

由于和异性交往的机会不多，因此对于异性的追求，基本上没有什么抗拒，只要在浪漫的环境下，追到她的机会很高。




### 藤原绫（配音：山崎和佳奈）

| 日期 | 时间 | 场所 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 8/1（土） | 早 | 街外 | 就算整理房屋后，绫仍然感到不适。 |
| | 午 | 沙滩 | 首先和绫出外散步，然后替别人做人工呼吸。 |
| | 晚 | 民宿 | 若然下午没有去沙滩，便会和绫一起前去放烟花。 |
| 8/2（日） | 早 | 森林公园（广场） | 由于喜爱小鸟，所以不停望着天上的白鸽。 |
| | 午 | 街(游戏机中心) | 绫已经回复精神，并且玩了两次游戏。 |
| | 晚 | 沙滩 | 进行胆量测试时，把绫吓得半死。 |
| 8/8（土） | 早 | 沙滩 | 在沙滩寻找遗失了戒指（迷你游戏）。 |
| | 午 | 街(眼镜店) | 遗憾地见不到绫没带眼镜时的模样。 |
| | 晚 | 沙滩 | 所选择的ATS会影响明日的程序变化。 |
| 8/9（日） | 早 | 化石博物馆 | 经馆长池内雪子的指点，得知另一处新的发掘场。 |
| | 午 | 森林公园(广场) | 在约会时散步到这处，并且一起乘小船。 |
| | 晚 | 民宿 | 若根据之前的步骤，便会出现不同的变化。 |
| 8/15（土） | 早 | 街外 | 发现了暗川家的介入后，故事便开始进入高潮。 |
| | 午 | 街(茶店) | 在店内遇不到任何人，并点了一杯冻咖啡。 |
| | 晚 | 海之家 | 明白到暗川家与曾祖母的关系。 |
| 8/16（日） | 早 | 民宿之前→暗川家 | 在这时玩家会自动前去暗川家。 |
| | 午 | 森林公园(广场) | 虽然气氛并不适合对话，但可用诚意补足。 |
| | 晚 | 海之家→绫之部屋 | 受到婆婆委托，要前去绫的部屋。 |

# 麻雀ADVENTURE

### 千坂晶（配音：丹下樱）

| 日期 | 时间 | 场所 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 8/1（土） | 早 | 民宿(风吕) | 和古利丝分别后，马上遇见晶。 |
| | 午 | 街(时装店) | 虽然见到晶为服饰而烦恼，但和主人公无关。 |
| | 晚 | 沙滩 | 没有和晶一起看烟花，之后在巫女投票中投晶一票。 |
| 8/2（日） | 早 | 民宿(风吕) | 首先由晶的事开始，和由加利有次序地对话。 |
| | 午 | 森林公园(广场) | 要考虑晶的立场才作出适当的选择。 |
| | 晚 | 沙滩 | 与雄一再会，并且进行胆量测试。 |
| 8/8（土） | 早 | 海之家 | 听完婆婆的怨言后，便前去晶的部屋。 |
| | 午 | 街(眼镜店) | 发现那些连鼻眼镜，不过并非废物。 |
| | 晚 | 森林公园(秋千) | 突然发觉主人公拥有透视能力。 |
| 8/9（日） | 早 | 民宿(风吕) | 这里会出现较长的对话。 |
| | 午 | 岬 | 迷你游戏很难，但对话很短。 |
| | 晚 | 晚 | 在这里主人公发现到自己的优点。 |
| 8/15（土） | 早 | 民宿 | 来到此时玩家会自动来到水泽家访问。 |
| | 午 | 水泽家 | 与雄一一起前去追踪晶的下落。 |
| | 晚 | 森林公园(广场) | 翌日便可以和晶约会。 |
| 8/16（日） | 早 | 沙滩 | 本来的约会地点是森林公园，但却去错了沙滩。 |
| | 午 | 街(时装店) | 和晶在戏院里进行约会，否则会来到时装店。 |
| | 晚 | 沙滩 | 没有前去约会的话，由加利便会下定最大的决心。 |



## 千坂晶（配音：丹下樱）

个人资料

生日：10月12日（天秤座）

年龄：17岁（月浪学园2年生）

血型：O

身高：152cm

三围：B89/W57/H88

喜好：猫

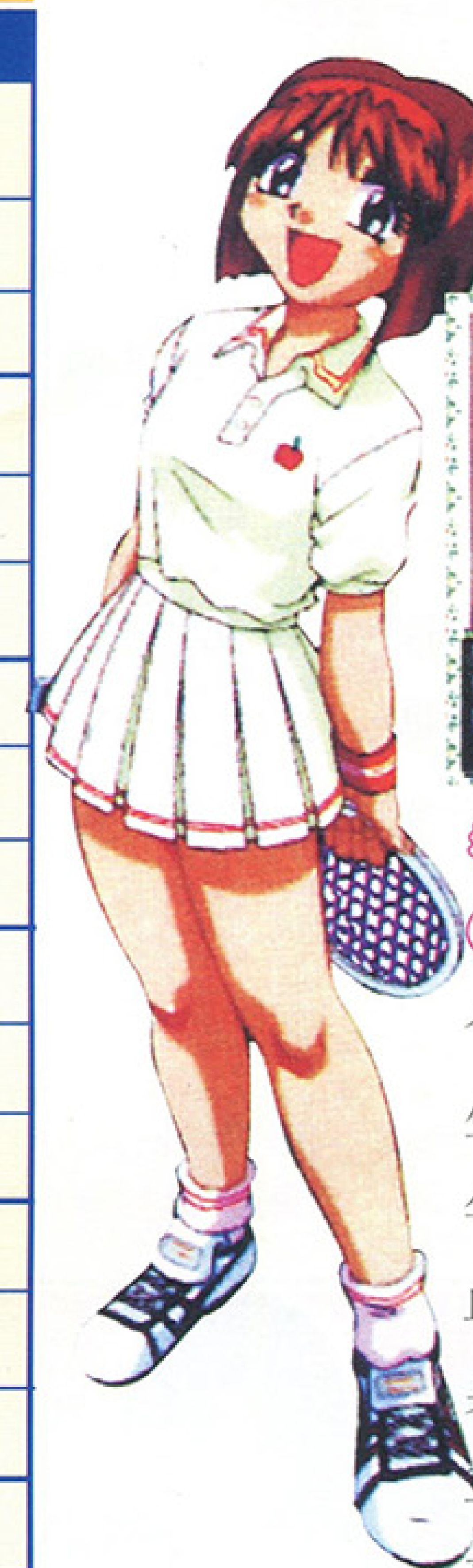
趣味：购物

不要看她性格活泼，原来她的爱情观十分保守，她为了等待童年时的男朋友雄一，而不肯接受其他男性。



## 香山珠美（配音：丰岛真千子）

| 日期 | 时间 | 场所 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 8/1 | 早 | 化石博物馆 | 不清楚的旅游指南。 |
| | 午 | 街（游戏机中心） | 再发现一些神秘的声音。 |
| （土） | 晚 | 沙滩 | 预先购入冰的话，便可利用它作其他用途。 |
| 8/2 | 早 | 岬 | 在这里对于她似乎有些很特别的意思。 |
| | 午 | 沙滩 | 在游泳比赛中要故意输给珠美。 |
| （日） | 晚 | 沙滩 | 若然遇见的次数较多的话，便有机会进行胆量测试。 |
| 8/8 | 早 | 街（泳装店） | 会出现ATS，但不要马虎选择答案。 |
| | 午 | 化石博物馆 | 课程后会连续出现两次ATS，在第一次时已经要离开。 |
| （土） | 晚 | 山 | 由于旅游指南的关系，主人公只有独自前去登山。 |
| 8/9 | 早 | 民宿 | 没有特别问题的话，便会自动来到此部屋。 |
| | 午 | 街（游戏机中心） | 跟踪珠美和别人的约会。 |
| （日） | 晚 | 民宿（风吕） | 对于被别人跟踪感到十分愤怒。 |
| 8/15 | 早 | 民宿（风吕） | 晶十分羡慕远野的胸部，这个ATS必需回答。 |
| | 午 | 沙滩 | 当晶穿起新买的泳衣时，马上吸引大批男性。 |
| （土） | 晚 | 街（契茶店） | 突然间停止减肥，并不停地食烤饼。 |
| 8/16 | 早 | 沙滩 | 前去沙滩对话。 |
| | 午 | 沙滩 | 两人一齐分享美味的西瓜。 |
| （日） | 晚 | 民宿（风吕） | 虽然停止节食，但胸部的大少都没有变化。 |



由于她是年纪最小的一名女角，因此对于很多有关占卜的事都深信不疑，是一名天真的少女。




**香山珠美**
**（配音：丰岛真千子）**

个人资料
生日：6月28日(巨蟹座)
年龄：16岁(高校1年生)
血型：A
身高：153cm
三围：B76/W61/H82
喜好：雪糕、漫画
趣味：和朋友游玩

# [往海～Summer Waits～] REAL

## 来宫由加利（配音：大冢瑞惠）

| 日期 | 时间 | 场 所 | 备 注 |
|---|---|---|---|
| 8/1 | 早 | 森林公园（广场） | 正在观望天上的白鸽，而且精神很好。 |
| | 午 | 沙滩 | 与远野、绫会面后，并完成人工呼吸状态。 |
| （土） | 晚 | 民宿 | 如果在下午见到由加利，这时便不会遇到绫。 |
| 8/2 | 早 | 民宿（风吕） | 如果和晶亲密度高的话，便不会遇到由加利。 |
| | 午 | 沙滩 | 由于由加利不善游泳，因此需要作出连打为她打气。 |
| （日） | 晚 | 沙滩 | 连续说出认真而可怕的话。 |
| 8/8 | 早 | 森林公园（广场） | 见到一群白鸽，和由加利谈话后便会改变之后的行动。 |
| | 午 | 山 | 在山顶上见到绝顶美景，然后送由加利回家。 |
| （土） | 晚 | 民宿（风吕） | 由于登山太过疲累，于是马上前去浴场。 |
| 8/9 | 早 | 森林公园（广场） | 知道由加利的出身地是在被大自然包围的雄壮。 |
| | 午 | 化石博物馆 | 仍然不明白那个项链的事。 |
| （日） | 晚 | 图书馆 | 由于感到奇怪，于是便选择和它有关的书籍来研究。 |
| 8/15 | 早 | 化石博物馆 | 继续去调查有关人鱼的事，要利用ATS展开新的机会。 |
| | 午 | 图书馆 | 发现直子正在阅读大谷晋二郎的书籍。 |
| （土） | 晚 | 化石博物馆 | 完成以上的事后便会自动返回博物馆，然后为前去小鸟而作出准备。 |
| 8/16 | 早 | 沙滩 | 这时故事是自动进行。 |
| | 午 | 化石博物馆 | 前去博物馆向雪子报告，在选择ATS时要较为积极。 |
| （日） | 晚 | 沙滩 | 将今日所发生的事整理，并继续深信人鱼的存在。 |



**来宫由加利**
**（配音：大冢瑞惠）**

个人资料
生日：2月13日（水瓶座）
年龄：19岁（S大学农学部1年生）
血型：A
身高：163cm
三围：B82/W57/H85
喜好：绿色、动物
趣味：骑马、拼图

从外表便知道她是一名较为文静的少女，不过她颈上的链子却隐藏着一个不为人知的故事。



# 麻雀ADVENTURE

## 古利丝．加兰德（配音：小山裕香）

| 日期 | 时间 | 场所 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 8/1 | 早 | 民宿(风吕) | 在梦中见古利丝的模样。 |
| | 午 | 街(书屋) | 在黄昏至明早之前，她会前去长津一趟。 |
| （土） | 晚 | － | 由于古利丝不在，所以可以约会其他女子。 |
| 8/2 | 早 | － | 由于古利丝仍留在长津，因此可以自由活动。 |
| | 午 | 民宿(风吕) | 见到从长津返来的古利丝，但却受到不礼貌的对待。 |
| （日） | 晚 | 沙滩 | 因为古利丝喝醉了，所以无法进行胆量测试。 |
| 8/8 | 早 | 街(书屋) | 虽然有ATS发生，但没有任何特别。 |
| | 午 | 沙滩 | 有日本通之称的古利丝，会提出三条有关日本的问题。 |
| （土） | 晚 | 民宿(风吕) | 在风吕场遇到她后，便约她明日下午前去山上。 |
| 8/9 | 早 | 海之家 | 在和古利丝约会前，可作小休一会。 |
| | 午 | 山 | 在山中开始进行调查，直至黄昏为止。 |
| （日） | 晚 | 山 | 由于古利丝好像隐瞒着一些事，所以要在ATS中向她不停追问。 |
| 8/15 | 早 | 海之家 | 在部屋前进行选择，但却未能遇见梦中的情景。 |
| | 午 | 化石博物馆 | 由于对罕有化石有兴趣，于是购入说明书。 |
| （土） | 晚 | 沙滩 | 她通知明日下午继续进行调查。 |
| 8/16 | 早 | 民宿(风吕) | 为讨古利丝欢心，于是买下一个叫做〔雀鬼〕的物件。 |
| | 午 | 山 | 发现小说内的便条，成了日后一起调查的证据。 |
| （日） | 晚 | 山 | 经过下午的事件，便会自动进行这个项目。 |



### 古利丝．加兰德（配音：小山裕香）

个人资料

生日：8月18日（狮子座）

年龄：23岁（S大学人文学部）

血型：B

身高：172cm

三围：B93/W58/H89

喜好：火锅聚会

趣味：健身、参观历史文物




虽然表面看来很西化，但出奇地对日本文化有着浓厚的兴趣，不过性格上仍然保留了外国人的开放。

## 栗原真理（配音：柳泽三千代）

| 日期 | 时间 | 场所 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 8/1 | 早 | 化石博物馆 | 和珠美的情况一样。 |
| | 午 | 街(游戏机中心) | 追问之下仍不知她们前来的目的。 |
| （土） | 晚 | 沙滩 | 将预先购入的冰送给真理。 |
| 8/2 | 早 | 岬 | 若前晚有投票给真理的话，好感度便会提升。 |
| | 午 | 沙滩 | 游泳比赛的结果对故事并无影响。 |
| （日） | 晚 | 沙滩 | 在一流的气氛下进行胆量测试。 |
| 8/8 | 早 | 民宿（风吕） | 出现一个有关主人公的ATS。 |
| | 午 | 化石博物馆 | 参加一个化石初心者的演讲。 |
| （土） | 晚 | 海之家 | 在这里开始才是真理的夏天。 |
| 8/9 | 早 | 民宿（风吕） | 知道她喜欢较为细心的男士。 |
| | 午 | 海之家 | 不知何时真理和一名当地少年约会。 |
| （日） | 晚 | 街（茶店） | 发现立花是一名有恋母情节的人，并引起真理的讨厌。 |
| 8/15 | 早 | 森林公园 | 因上周而伤心的情绪仍未痊愈。 |
| | 午 | 沙滩 | 虽然得到珠美的安慰，但心情仍未好转。 |
| （土） | 晚 | 民宿（风吕） | 和她进行麻雀比赛，但和了收场。 |
| 8/16 | 早 | 海之家 | 受到婆婆所托，前去真理的部屋。 |
| | 午 | 民宿（风吕） | 向珠美询问有关真理所喜欢的场所。 |
| （日） | 晚 | 街（游戏机中心） | 意外地和真理在游戏机中心进行比赛。 |



### 栗原真理（配音：柳泽三千代）

个人资料

生日：4月11日（狮子座）

年龄：24岁（幼稚园保姆）

血型：O

身高：168cm

三围：B87/W56/H89

喜好：奶油巴夫、旅行

趣味：游戏机、电影




和珠美一起来到海边，但目的居然是找寻男朋友，不过最后却发现那男子是一名有恋母情结的人。



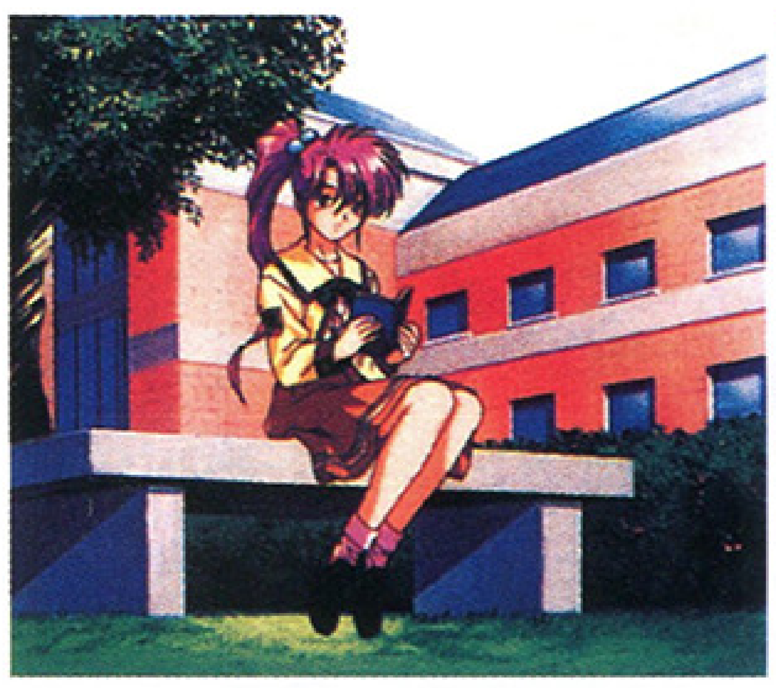

## 学园祭的成败将会掌握在你手中

# 星之丘学园——学园祭

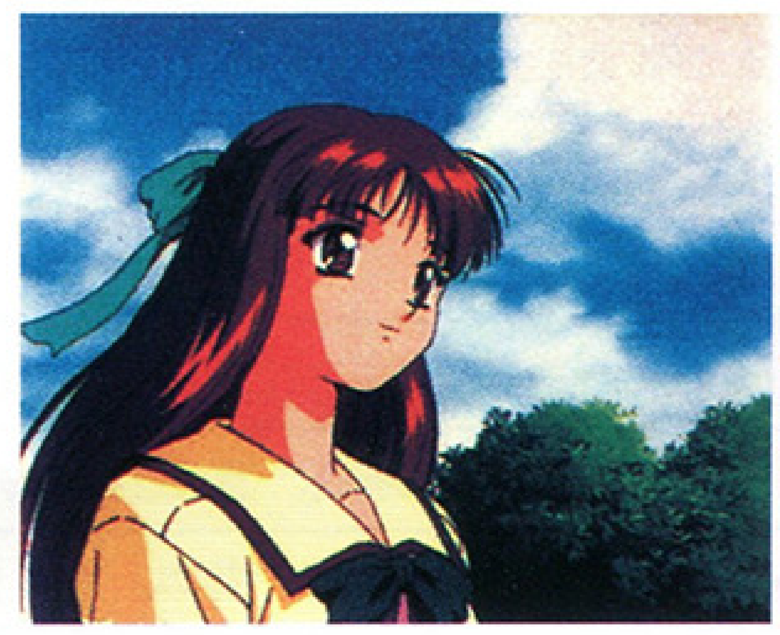
| PS | SLG/MEM | | CD-ROM |
| --- | --- | --- | --- |
| | MEDIA WORKS | 发售日:发售中 | 记忆: I BLOCK |

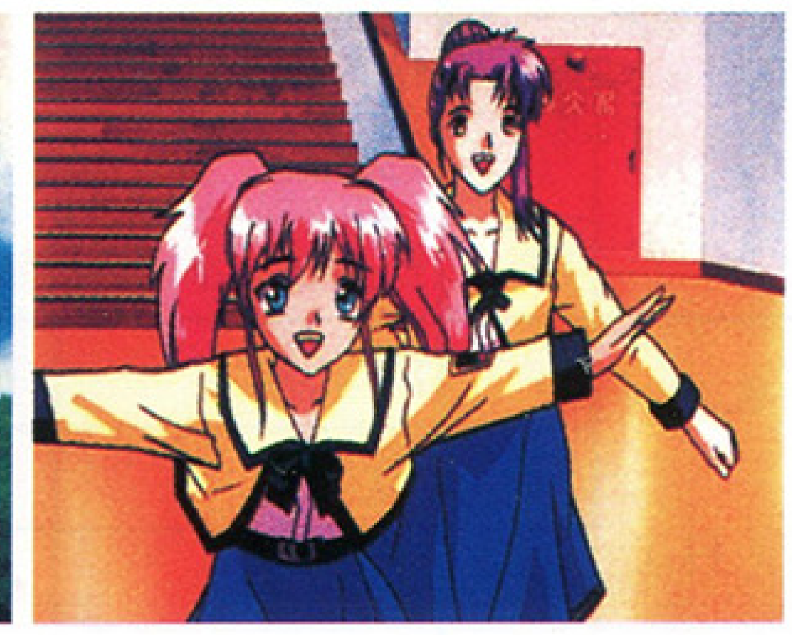
## 故　　事

在很久很久以后（2010年），主角由于某原因转校至









“星之丘学园”，并且入读高中二年A班，该校原是女校，在数年前才开始变成男女校，该校的女生数字便较男生为

## 出场人物介绍「详细篇」

**雪柳——**
**YUKIYANAGI NAZUNA**
**CV：永野爱**

出生：1993年10月23日
身高：161cm
血型：A
体重：47kg
学级：高中二年
职务：副部长
所属学会：新体操部
喜欢的事物：新体操、收集毛公仔
不喜欢的事物：有六只脚以上的物体





**水尺翔子——**
**MIZUSAWA SHOUKO**
**“CV：秋森旬子”**

出生：1993年5月3日
身高：160cm
血型：O
体重：48kg
学级：高中二年
职务：副会长、学园祭营运委员
所属学会：学生会
喜欢的事物：飞镖、棋艺、台球
不喜欢的事物：无条理的人、打雷

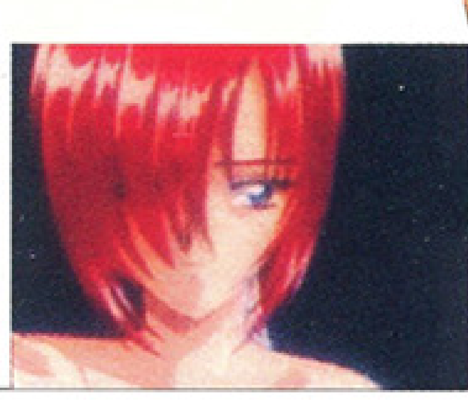




**片栗——**
**KATAKURI KASUMI**
**“CV：西川宏美”**

出生：1994年9月4日
血型：AB
职务：幽灵会员
所属学会：音乐学会





**内田真子——**
**UCHIDA MAKO**
**“CV：橘”**

出生：1994年2月25日
身高：159cm
血型：O
体重：48kg
学级：高中二年
喜欢的事物：购物、家务





**藤野沙织——**
**UJINO SAORI**
**“CV：前田”**

出生：1992年11月13日
身高：163cm
血型：B
体重：49kg
学级：高中三年
职务：会长
所属学会：美术学会
喜欢的事物：绘画、森林浴
不喜欢的事物：纳豆

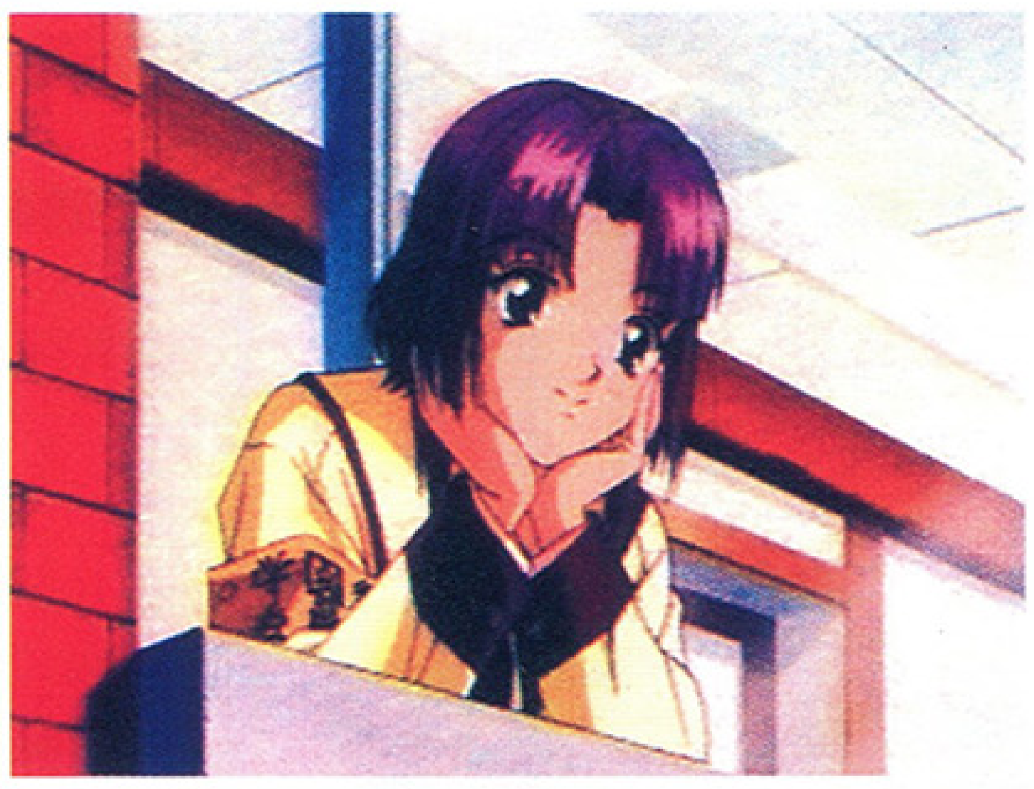




多。另外，该校适逢在一个月后举行“学园祭”，而主角又不能立刻加入任何学会，于是主角便变成有特别的权力，就是可以自由地到不同的学会进行协助，以便各学会能顺利完成学园祭的工作，之后主角在“星之丘学园”的生活便由此开始。

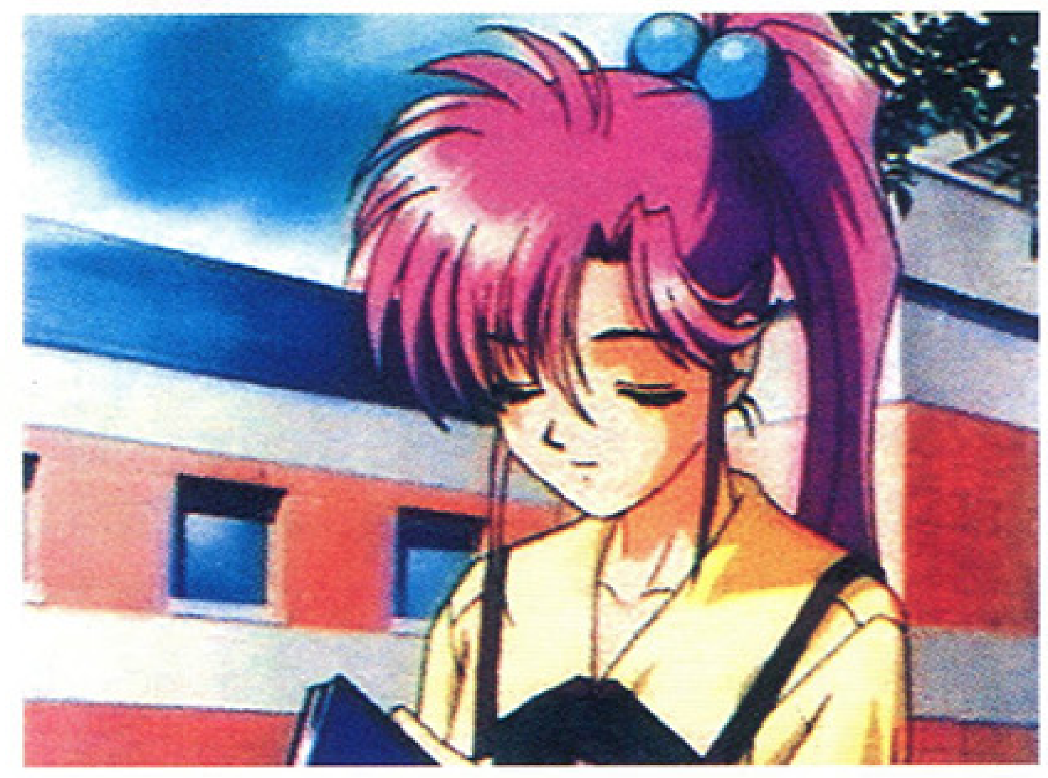
## 游戏目的

游戏目的当然就是在一个月内使各学会能完成工作，以便顺利地在学园祭中出场；另外就是从平日的会面及协助学会时，增加女孩的好感（指心仪的女孩），最后让各学会能在学园祭中成功，接下在“后夜祭”的时间，向心仪的女孩表白；或者由女孩向主角表白，二人再开始以后的交往。



## 游戏特色

本游戏的特色，就是摆脱了以往恋爱游戏中“约会”的规定，游戏中要提升女孩好感度，基本上是平日主角是否遇到她及遇到她时所选的对白或反应而定，另外是否到该女孩所属的学会协助、在协助时所选的工作、会否提供道具协助也是一个关键。



此外，以往以遇到方式来增加女孩好感度的游戏，通常是不让玩家知道女孩的所在地方及位置；但这款游戏则会完全显示女孩的所在位置及地点，不会令玩家糊里糊涂地去找女孩。



### 芙蓉瞳——
### FUYOU HITOMI
### “CV：满仲由纪子”

出生：12月24日
血型：A
学级：高中二年
解说：谜一般的女孩。
传闻经常在天台乘凉。





### 秋月伊吹——
### AKITSUKI IBUKI
### “CV：折笠爱”

出生：1993年8月12日
身高：170cm
血型：B
体重：54kg
学级：高中二年
职务：部长
所属学会：网球学会
喜欢的事物：网球、缓步跑、烹饪
不喜欢的事物：雨、蛇





### 名取——
### NATORI ERIKA
### “CV：根谷美智子”

出生：1994年7月7日
身高：156cm
血型：B
体重：50kg
学级：高中一年
职务：副部长
所属学会：媒体学会
喜欢的事物：看足球比赛、电脑、数学
不喜欢的事物：日语





### 菱静香——
### ANABISHI SHIZUKA
### “CV：前田爱”

出生：1994年6月20日
身高：154cm
血型：A
体重：45kg
学级：高中一年
职务：会员
所属学会：科学学会
喜欢的事物：看书、当啦啦队员、做零食
不喜欢的事物：台风、粗鲁的人、普通的烹饪





### 日向照美——
### HYUGA TERUMI
### “CV：大野”

出生：1993年1月28日
身高：145cm
血型：A
体重：39kg
学级：高中三年
职务：会长
所属学会：戏剧学会
喜欢的事物：零食、开心的事
不喜欢的事物：各人的气氛或心情不太好



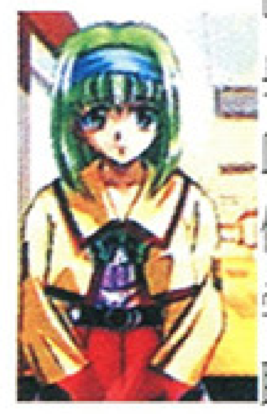
# 出场人物介绍“详细篇”

**樱井阳子——**
**SAKURAI YOUKO**
**“CV：木村”**



出生：1993年8月3日
身高：157cm
血型：A
体重：50kg
学级：高中二年
职务：会长
所属学会：科学学会
喜欢的事物：研究开发、实验
不喜欢的事物：不能用科学去理解的事

**鸣海泪——**
**NARUMI RUI**
**“CV：藤卷惠理子”**



出生：1993年5月14日
身高：157cm
血型：B
体重：43kg
学级：高中二年
职务：副会长
所属学会：音乐学会
喜欢的事物：发呆、钢琴
不喜欢的事物：展开太快的交谈

**进藤爱**
**SHINDOU A**
**“CV：米本千珠”**



出生：1993年4月8日
身高：160cm
血型：O
体重：46kg
学级：高中二年
职务：副会长
所属学会：美术学会
喜欢的事物：所有玩的事物、电话、画
不喜欢的事物：努力、根性、

**小泉玲子——**
**KOIZUMI REIKO**
**“CV：吉田爱理”**



出生：1992年4月22日
身高：172cm
血型：O
体重：53kg
学级：高中三年
职务：副会长
所属学会：戏剧学会
喜欢的事物：戏剧欣赏、戏剧、演技指导
不喜欢的事物：自己的身高

**山田美沙子**
**YAMADA MISAKO**
**“CV：木村”**



出生：1991年8月18日
身高：160cm
血型：O
体重：51kg
学级：胡桃野大学一年
所属学会：高中部购买店
喜欢的事物：购物、兼职
不喜欢的事物：喜欢懒的人、趾高气扬的人

**白河嫁菜——**
**SHIRAKAWA YOMENA**
**“CV：吉田爱理”**



出生：1985年3月17日
身高：167cm
血型：B
体重：50kg
所属：高中英语教师
职务：高中二年A班班主任
喜欢的事物：英语、小布袋、打波子
不喜欢的事物：所有家务

**桥本直树——**
**HASHIMOTO NAOKI**
**“CV：野岛健儿”**



出生：1993年7月16日
身高：175cm
血型：B
体重：66kg
学级：高中二年
职务：会长
所属学会：媒体学会
喜欢的事物：写程式、恶作剧、
不喜欢的事物：水尺翔子

**绫小路新——**
**AYANOKOUJI ARATA**
**“CV：米本千珠”**



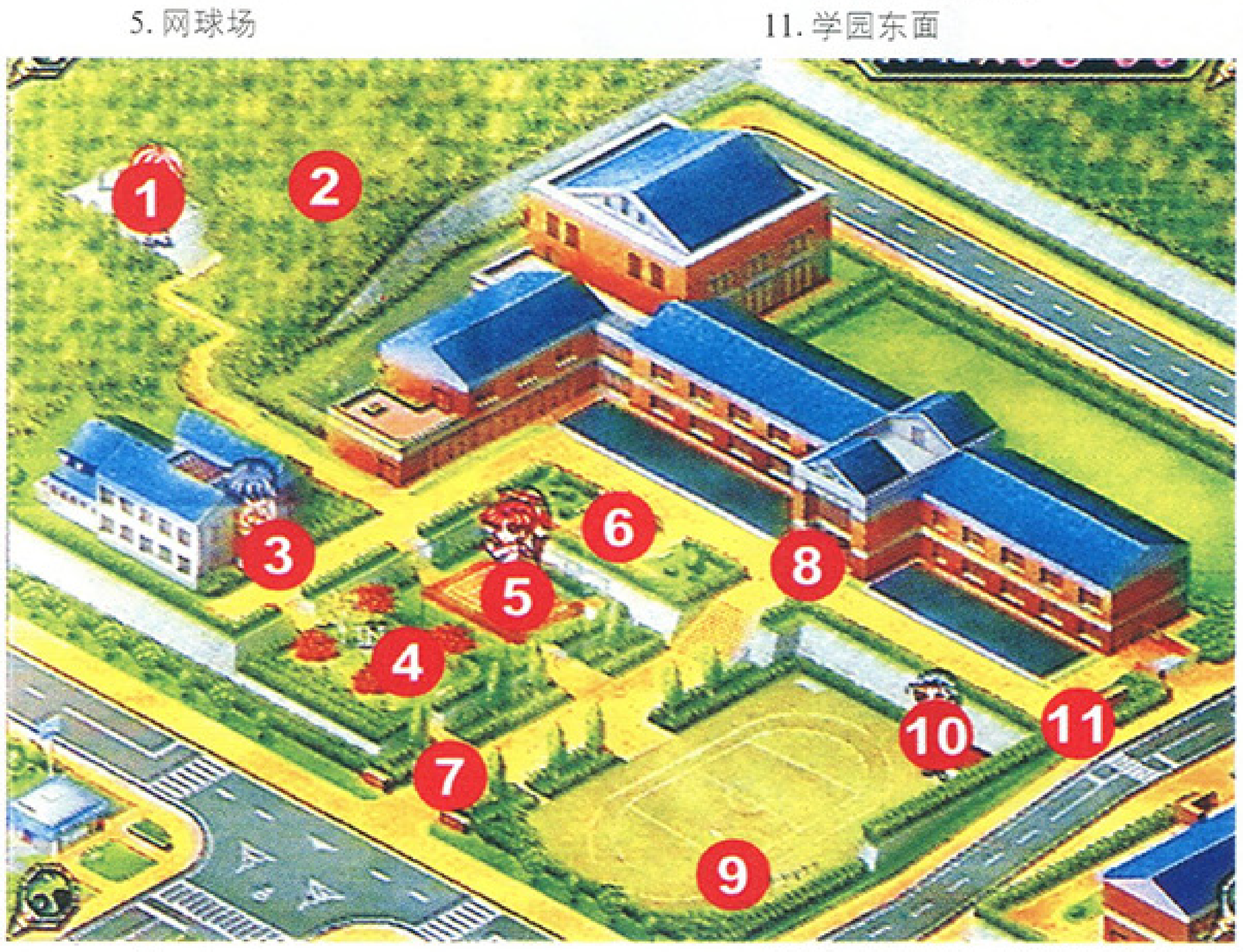
出生：1994年3月26日
身高：176cm
血型：AB
体重：57kg
学级：高中二年
喜欢的事物：交谈、下午茶

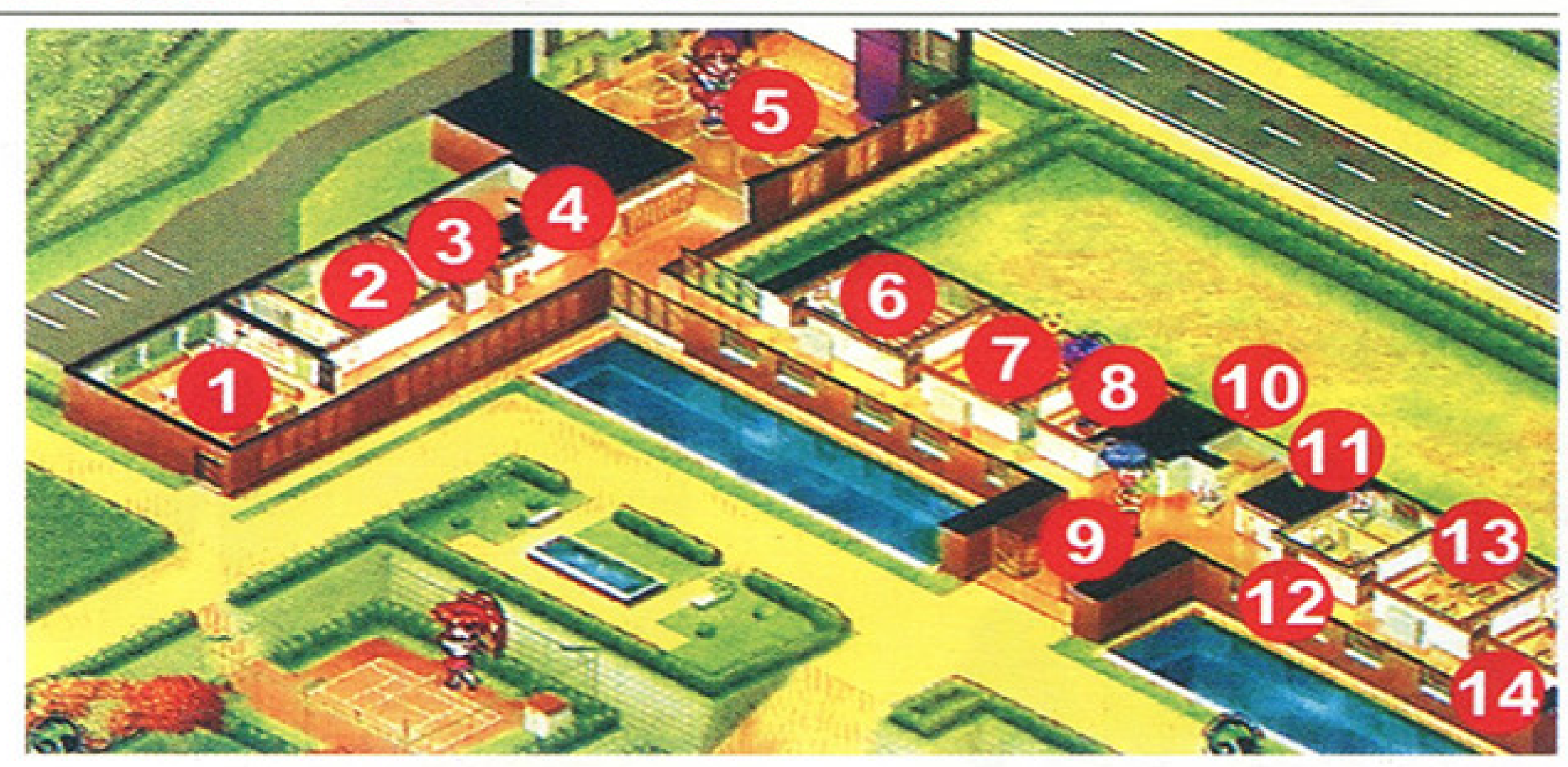
## 攻略要点——向学园祭举行成功及获得女孩欢心的道路进展

## 学园地图

### 校舍外

1. 星之丘公园
2. 秘密山丘
3. 宿舍前
4. 红叶公园
5. 网球场
6. 校舍前公园
7. 正门
8. 校舍正门
9. 钢架前
10. 体育用口仓库前
11. 学园东面





### 校舍内 2F

1. 庭园
2. 小卖部
3. 大会议室
4. 往1F
5. 理科室“即科学学会阵地”
6. 媒体室“即媒体学会阵地”
7. 广播室
8. 往1F
9. 往天台
10. 女洗手间
11. 资料室
12. 音乐室“即音乐学会阵地”
13. 美术室“即美术学会阵地”

### 校舍内 1F

1. 往食堂
2. 教员室
3. 医务室
4. 往2F
5. 体育馆
6. 图书室
7. 1年A班课室“即戏剧学会阵地”
8. 学生会室
9. 往外面
10. 往2F
11. 女洗手间
12. 校长室
13. 2年A班课室“即网球学会阵地”
14. 3年A班课堂“即新体操部阵地”



注:由外面移动到校舍、移动至校舍外面、移动到食堂内、由食堂移动到外面、1F到2F、2F到1F，这几个移动不会花费时间。

## 时间的流逝——一天基本流程

每一天，主角行动的时间是由8：00-22：00，当中也有固定的时间表，现列出时间关系。

**平日（周一至周五）**

8：00→→→→起床及上学

8:00-8:20→→→→在学园内各处自由移动（可移动4次）

8：20-12：20→→→→上课（期间有问题随机性地出现）

13：00-13：20→→→→中午自由时间（可移动4次）

13：20-15：30→→→→上课

15：30-15：40→→→→自由时间（可移动2次）

15：40-16：40→→→→学园祭准备工作时段2（当然也可不去）

16：40-16：50→→→→自由时间(可移动2次)

16：50-17：50→→→→学园祭准备工作时段2（当然也可不去）

18：00→→→→下课（可能有女孩要求一同回去）

22：00→→→→查看资料，设定及SAVE等。

**11月2日学园祭前夕附加工作时间**

18：00-19：00→→→→学园祭准备工作时段3（当然也可不去）

19：00-19：10→→→→自由时间（可移动2次）

19：10-19：20→→→→学园祭准备工作时段4（当然亦可不去）

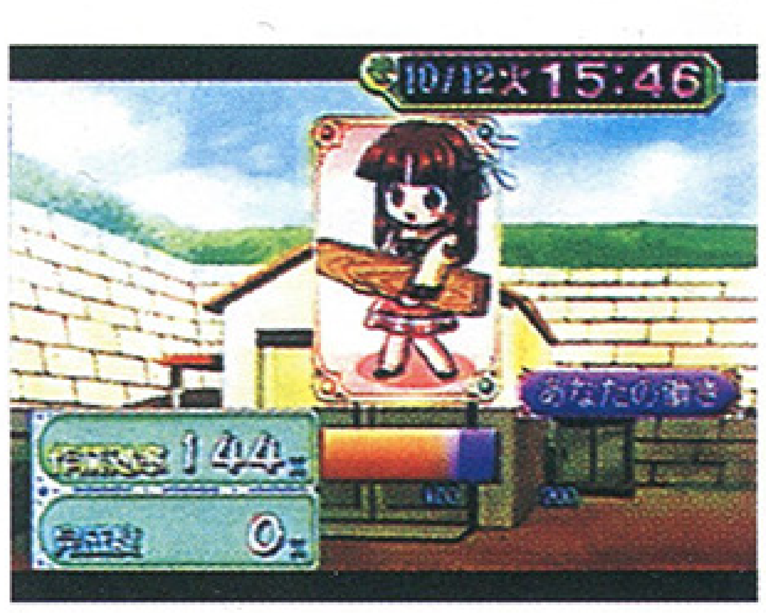



平日基本上以学习为主，只有在8：00-8：20、13：00-13：20、15：30-18：00这些时间可以自由移动，而移动到每一个地方，无论是否遇到人均会去“5分钟”，不过外面移动到校舍（或相反）、移动到／离开食堂、两层之间（到天台外）的移动是不费时间。



至于15：40-16：40及16：50-17：50这两个学园祭准备工作时段，玩家可选择去或不去，不过如果迟少许才到学会协助的话，对其工作效率可是会有少许影响。

当完成学园祭准备工作第二段后（17：50），好感度较高的女孩可能会要求与主角一同回去，玩家当然是有权选择愿意与否，之后便会回到宿舍进行22：00的项目。最后不得不提，有时移动至一些没人的课室或地方时，可能随时会拾到一些有用的物品。





**周日**

第一个周末前，若玩家认识“山田美沙子”的话，她便会介绍玩家到校舍前的便利店做兼职，愿意与否又是看玩家决定，愿意的话便会依以下时间进行。

9：00-21：00→→→→兼职

21：00-21：05→→→→绕绕路（选绕路的话）

在兼职时间内，玩家有三个机会选（做）四类不同的工作，有不同的效果，分别是：

1. 收银→→→→理科能力上升
2. 写价格牌或标语(文章作成)→→→→文系能力上升
3. 打扫地方→→→→体力上升
4. 整理货品(商品整理)→→→→艺术能力上升

之后玩家在兼职过后选绕路的话，便可在校舍以外的地方移动一次，至于是否遇到别的女孩，或是得到物品，就得看玩家的运气了！

**学园祭当日**

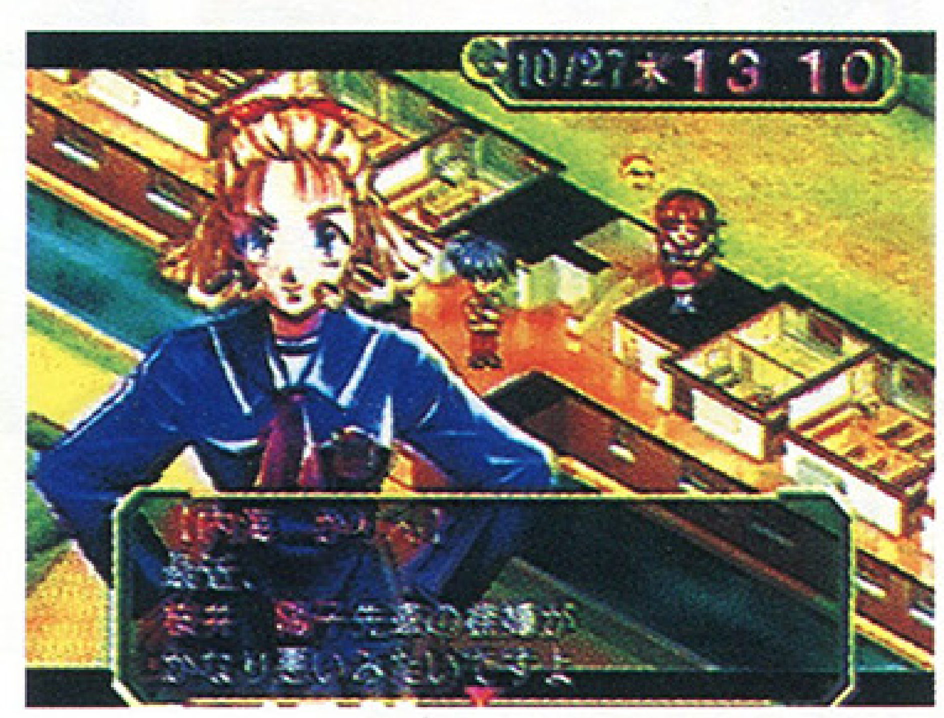
10：00-17：00→→→→学园祭

18：00-19：30→→→→后夜祭

在学园祭时，玩家可自由移动，不过有些学会是利用食品来吸引顾客的，所以玩家该储些银两，待当日也有机会使用。

## 天气——少女们的好感度

别人经常说“女性的心就象天空般变化万千”，这句话在此游戏可能会成立，因为此游戏女孩的好感度就是用天气来表示。



好感度比较高及很高的就用太阳来表示；开始转差及差的就用一朵云及黑云表示。当女孩的好感度变成黑云时便要注意，因为这是她讨厌玩家及开始散播谣言的信号，如果不处理的话，与她有关系的数个女孩的好感度便会因谣言下降，虽然不至于所有人都下降，但过程也颇长。










## 交谈的重要性

游戏中一个增加好感度的方法就是找“遇”女孩交谈，在交谈的中有时会出现恋爱游戏少不了的常规——回





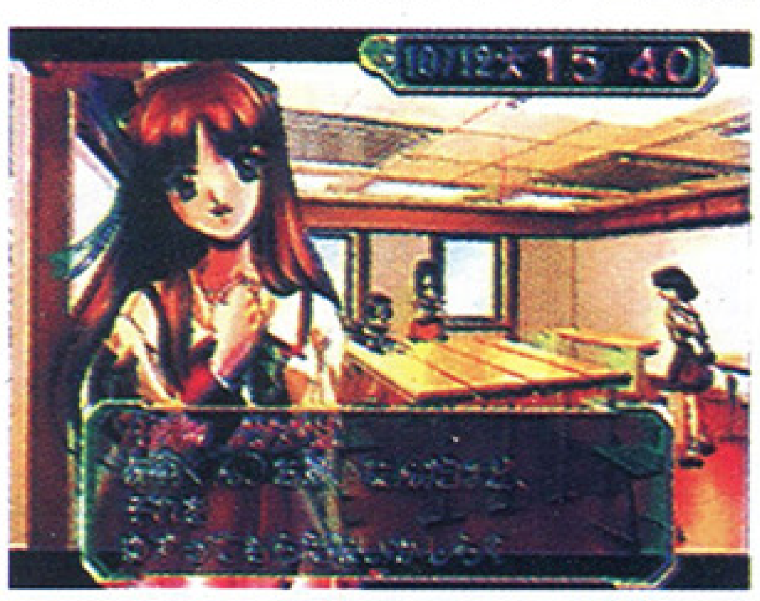
应对白选择，这些选择通常是三选一或二选取一，既然玩家是主动去找她交谈的话，便要想清楚回应的方式，不要鲁莽的去乱选，否则很容易便会伤了她的心。

另外如果玩家去某个学会协助，而该学会同时有两位女孩存在的话，二个人的好感度均会一起上升，不单是女孩就算是男孩也会出现这样的情况（当然不是爱情而是友情）。

SPECIAL HINT：增加“白河嫁菜”好感度不单在于日常的交谈，连上课时玩家所答对题目与否也会有影响。

## 学园祭的成功与物资关系

每个不同的学会均需使用不同的物资、物资的利用、使用或分配是游戏中一个重要的地方。因为将物资交给学会后，其工作效率会提升，效率提升的话，自然其完成度达到100%的目标也会越快；不过游戏中并不是单单让学会达到完成度100%，到100%后，其完成度也可再度上升，至于这个完成度除了与学园祭的成败有关外，与另一事有关。





## GOODEND 的关系

一般的恋爱游戏，达成 GOODEND 的条件通常是以女孩的好感度为标准；不地此款游戏除了与好感度有关外，女孩所属学会在学园祭的完成度也是息息相关的。游戏中有四个基本达成 GOODEND 的条件，分别是：

**1.女孩好感度——**

恋爱游戏 GOODEND 基本原则，有关女孩好感的看法可见上文“天气”——少女们的好感度。

**2.学会完成度——**

这个学会在学园祭准备的完成度，是会直接影响到该学会能否在学园祭评审中胜出，如果心仪女孩所属学会不能在评审中胜出的话，就算女孩有高高的好感度，也不能与她一起，取得美满的结果（BAD-END）。

**3.学围祭评审——**

正如上文所说“若女孩所属学会不能在评审中胜，就算有高好感度，也不能取得美满的结果”所以在准备学园祭工作时，玩家便得先决定好目标，之后便多到目标女孩所属的学会协助，这样便可让该学会的完成度比其他学会快完成及更高，要取得评审冠军便容易多了。





**4.正确的地点——**

这点必须留意，在学园祭当日，玩家可以在校园内自由移动，有时在某些地方会遇到女孩，当她说出用黄字特别提的地点时便得留意，因为这个地点就是女孩等待主角的地点，玩家去的话，便可找到她并是否进入“告白”一幕（GOOD-END）。

注：白河嫁菜的 GOOD-END 条件可不用理会第 2、3 点，反而要的就是后夜祭找到她并说出不太恰当的说话。

## SPECIAL EVENT 精选集






SONY 最新 RPG 火速登场！

# legaia 傳說

| PS | RPG/MEM | CD-ROM |
|---|---|---|
| | SCE　发售日:发售中 | 备注：对应 DUAL SHOCK |

人类世界突然被一股“雾”厚厚地覆盖着，使“兽”性大发，思想被那些奇怪的“雾”支配，变成一些邪恶的野兽，不断地袭击人类。为了避免进一步被“雾”侵蚀，人类便兴建一些巨大的墙壁，之后再在地底深处建造一个地下城市，但这始终只是一种消极的方法……

## 基本操作

### 通常画面



| | |
|---|---|
| SELECT 键 | 开启选项画面 |
| 方向键 | 移动游标及角色 |
| L1 键 | 在野外时可观看世界地图 |
| L2 键 | 取消 |
| R1 键 | 加快角色的移动速度 |
| △键 | 开启选项画面 |
| ○键 | 决定、调查及对话 |
| × 键 | 取消及加快角色的移动速度 |

### 战斗画面

| | |
|---|---|
| 方向键 | 选举战斗指令及行动对象 |
| L2 键 | 取消 |
| △键 | 选择攻击指令后，可按△键观看必杀技表 |
| ○键 | 执行战斗指令 |
| × 键 | 取消 |

### 设施种类

**武器、防具屋**

出售身上的武器及防具的地方。

**道具、饰物屋**

出售回复道具及饰物的地方。

**旅馆**

在此住宿可让 H P 及 MP 完全回复。

## SAVE




在各个城镇及迷宫中，都会设置一些发出蓝色光芒的“记忆之雕像”，亦即是SAVE POINT。玩家只要走近“记忆之雕像”，然后再按○键，便可进入SAVE画面储存记录。

## 战斗解说

### 自由战斗系统

自由战斗系统的最大特色，是玩家可以自由设计攻击方法，大大提高了游戏的战斗性及临场感，而且此系统的操作简单易明，所以任何人也能轻松愉快地享受游戏的乐趣。另外，如果玩家输入特定指令的话，还可施展出威力惊人的必杀技。

## 攻击方法

### 上　蹴




攻击身体上半部分的踢脚，对于浮游于空中的怪物相当有效，但弱点是无法攻击身体细小的怪物。

### 右手→圣兽

惯用手的攻击指令，但会因为和圣兽的邂逅而改变，而且在冒险之旅途中，当玩家遇上一些特殊事件后，便会使有武器效果的圣兽提升升能力值。

### 武器或左手

当左手持有武器时，如果选择右手攻击的话，便会使用武器作直接攻击。另外，武器的种类是否角色所擅长使用，也会影响行动力的消费。

### 下　蹴

攻击身体下半部份的扫腿，作用和上蹴刚好相反，对于身体细小的怪物相当有效，但却无法攻击浮游于空中的怪物。

## 必杀技




在游戏中的各个角色，也各自拥有自己的必杀技，而使用方法和一般格斗游戏的连续技十分相似。而当使出必杀技后，便会减去一定的精神力，至于消去的数量，是由必杀技的威力所决定。

### 必杀技种类

必杀技大致上可以简分成两种，一种是攻击力比一般攻击威力强的连续技，另一种则是要配合各个角色的属性，来发动攻击的超必杀技，而想知道各种不同的必杀技，则要不断尝试寻找。

### 学习必杀技




若玩家在战斗中所输入的指令是刚好和必杀技的指令吻合，而且有足够的AP的话，便能学会该必杀技。另外，学会后的必杀技，只要玩家在输入指令时按△掣，即可确认必杀技的按法。

## 召唤“兽”



在游戏中召唤“圣兽”所吸收的“兽”，是会引发很多不同的特殊效果，而吸收“兽”的方法只有一个，就是首先要在战斗获胜，便会有机会可以吸收那只“兽”。至于要使用召唤回来的“兽”，方法则相当简单，只要玩家身上有足够数量的MP，便可以在战斗中使用。

## “兽”的特性

附在“兽”身上的属性，共有地、水、火、风、雷、光及音七种，如果玩家附身“圣兽”的属性，是与“兽”的属性相克的话，威力便会大打折扣。

### 异常状态

**毒**
不但每回合减去HP最大值的5%，而且还会降低攻击力及防御力。

**猛毒**
不但每回合会减去HP最大值的10%，而且还会降低攻击力及防御力。

**麻痹**
在遭敌人攻击之前，数回合动弹不得。

**細菌**
会在“右手”、“左手”及“脚部”个别发病，滋生细菌的部位在根治好之前，是不能使用一般攻击。

**詛咒**
受诅咒后不但不能召唤“兽”，而且很容易遭敌人击中。

**石化**
虽然不会受伤，但却完全动弹不得，只要不使用“万能药”，便和“战斗不能”没分别。

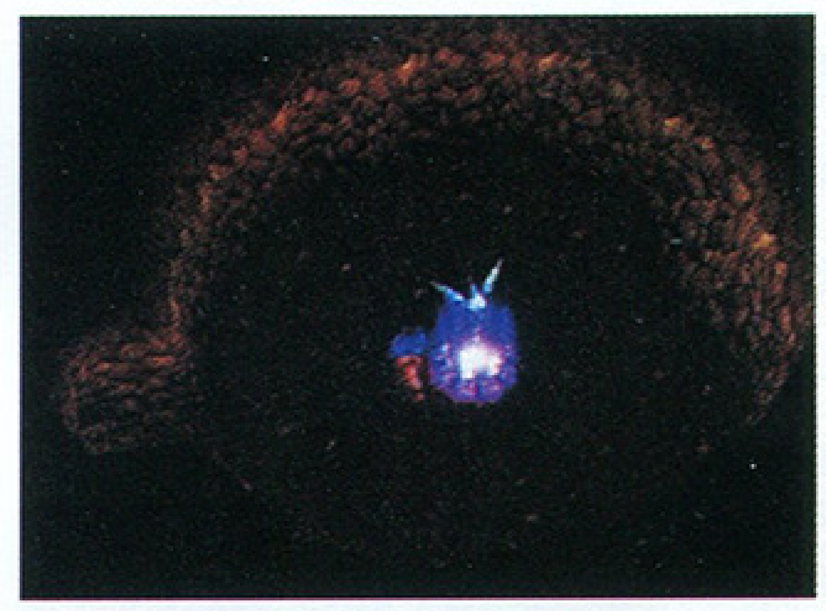
## 游戏锦囊

### 提高召唤等级



“兽”的召唤等级，是会因应召唤的次数而提升，而当“兽”的等候越高，拥有的战斗力亦相对提高，如果想轻松解决首领的话，“兽”绝对是一个不可或缺的好拍档，所以应该经常使用召唤术。

### 记忆之雕塑像



站在野外的地图上时，随时都可以储存记录，但当进入城镇或迷宫后，就必须依靠记忆之雕塑像才能储存记录，换句话说，当见到记忆之雕塑像后，便必须立即储存记录，免得意外死掉后要重新开始。

### 装备饰物



在游戏中的每种饰物，也有某种特殊的技能，，虽然一般角色的能力也不会有太大的差别，但学会了饰物的特殊能力后，就会判若两人，所以应巧妙地组合各角色的装备，创造出一位自己独有的超强战士。

## 道具表

| 名称 | 角色 | 装备 | 上段防御技 | 下段防御技 | 阶值 |
|---|---|---|---|---|---|
| 战士之印 | 云霖 | 头 | 6 | × | 240 |
| 强者之印 | 云霖 | 头 | 15 | × | 940 |
| 守护之发饰 | 露雅 | 头 | 7 | × | 320 |
| 深绿之发饰 | 露雅 | 头 | 16 | × | 1000 |
| 武力之耳饰 | 加拿 | 头 | 14 | × | 780 |
| 猎人之服 | 云霖 | 身体 | 7 | 8 | 900 |
| 救世主之服 | 云霖 | 身体 | 16 | 15 | 1800 |
| 战斗之衣 | 露雅 | 身体 | 10 | 9 | 1100 |
| 深绿之衣 | 露雅 | 身体 | 19 | 18 | 2800 |
| 武力之大铠 | 加拿 | 身体 | 16 | 17 | 2100 |
| 战士之脚钢 | 云霖 | 足 | × | 7 | 420 |
| 强者之脚钢 | 云霖 | 足 | × | 14 | 1400 |
| 瞬间之鞋 | 露雅 | 足 | × | 8 | 580 |
| 疾风之鞋 | 露雅 | 足 | × | 17 | 1900 |
| 武力之钢靴 | 加拿 | 足 | × | 14 | 1300 |

### 饰 物

| 名 称 | 效 果 | 价值 |
|---|---|---|
| 命中之首饰 | 攻击命中率上升 | 1200 |
| 防御之首饰 | 回避率上升 | 1200 |
| 解毒护身符 | 敌人的“毒”攻击无效化 | 800 |
| 守护之红玉 | 上段防御力上升 20% | 2500 |
| 守护之苍玉 | 下段防御力上升 20% | 2500 |
| 斗气之指轮 | AP 之增加量上升 10% | 12000 |
| 金之罗盘 | 提高自军的先制攻击率 | 3000 |
| 银之罗盘 | 减低敌军的先制攻击率 | 3000 |
| 苍白之画 | 召唤技获得确定率上升 | 5000 |

### 道 具

| 名 称 | 效 果 | 价值 |
|---|---|---|
| 回复之叶 | 回复 1 位同伴 200HP | 100 |
| 回复之大花 | 回复所有同伴 200HP | 600 |
| 知惠之叶 | 回复 1 位同伴 50MP | 1000 |
| 毒草丸 | 回复毒状态 | 40 |
| 万能药 | 回复“气绝”以外之状态 | 300 |
| 不死鸟之药 | 回复“气绝”状态 | 1600 |
| 光之扉 | 逃离迷宫 | 200 |
| 风之扉 | 在野外返回城镇 | 200 |
| 怒发丸 | 在战斗中出现亢奋状态 | 2000 |

## 人物介绍

### 云 霖

为了逃避恐怖的“雾”，因此与父亲及妹妹 3 人一起走到边境之村LIMA · ELM。而云霖是一位正义感十分之强的少年，命中注定他会遇上“圣兽”米达，然后离开村庄展开冒险之旅。



**PROFILE**

年龄 14

出生日期 成熟月 7 月

身高 152cm

体重 48kg

**特征**

无论攻击力和防守力都十分之平均，是一位平均成长型的战士，由于他的圣兽是火属性的关系，所以使用水系属性召唤技的能力极之差劲。

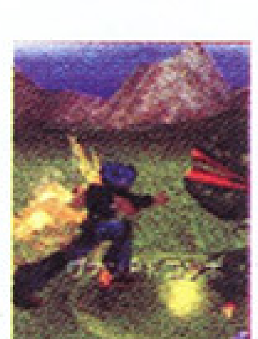
**ARTS**



VANN TACKLE ↓ →?



VANN PK COMBO ↓? ↑?



VANN POWER BROW ←? ↓



### 露 雅

由狼养育成人的露雅，自幼便居住在可以奇迹地隔离“雾”的“落魄人之洞”，可能自小便与狼一起生活的关系，所以她的直觉特别敏锐，因此能够分别人的善恶。性格爽朗的她，是一位好奇心极强的女孩。

**PROFILE**

年龄 12

出生日期 琥珀月 11 日

身高 143cm

体重 34kg

**特征**

行动力和速度都十分优秀的露雅，最擅长是使出连续技，但身体轻巧的弱点是体力和防御力较差，在3位主角中，她是唯一的左撇子。

**ARTS**



LIZARD TAIL ? ↓ ↑



BEAST FANG ↑? ↓



MIRAGE LANCER → →? ?

### 加 拿

身为拜鲁教僧兵的加拿，永远也坚守着锻炼精神及肉体的信条，因为小时被“雾”夺去父母，因此非常讨厌怪兽。17 岁便得到大禅师称号的他，为了不断求进，所以便决定出外修行。



**PROFILE**

年龄 18

出生日期 青叶月 21 日

身高 178cm

体重 82kg

**特征**

在3位主角之中，加拿的攻击力是最强，但是行动力和速度方面，却是最弱的一位，所以要组合 ARTS 则比较困难。



### 阿 美

在 LIMA · ELM 出生的少女，与云霖自幼相识，而且还对他十分之倾慕，兴趣是裁缝和料理。

**PROFILE**

年龄 15

出生日期 春月 4 日

身高 154cm

体重 秘密




# PEN PEN TRILCELON

| DC | SPT | GD-ROM |
| --- | --- | --- |
| | SEGA | 发售日：发售中　备注：可供四人玩 |

## 游戏故事

在遥远的宇宙中，有一个遍布冰雪的星球，在那里住满了一些名为“PEN PEN”的生物。而近年来因为有很多其他地方的外星人移居至此，该星球迅速发展起来。而“PEN PEN”希望和这些外星人作友好的交流，便提意举行一个集合“游泳”的大型竞赛。

## 游戏模式

游戏共分为三个模式，分别有耐力赛、时间赛和VS对战。而耐力战在开赛前更有四项选择，现在便为大家讲解四项选择的用途。

### 耐力赛

**1 开始游戏**







这项目不用多说也知道是开始游戏，选择后有四条赛道选择，分别名为糖果、生番之地（未开发地方）、玩具和鬼屋四种。

**2 道具**



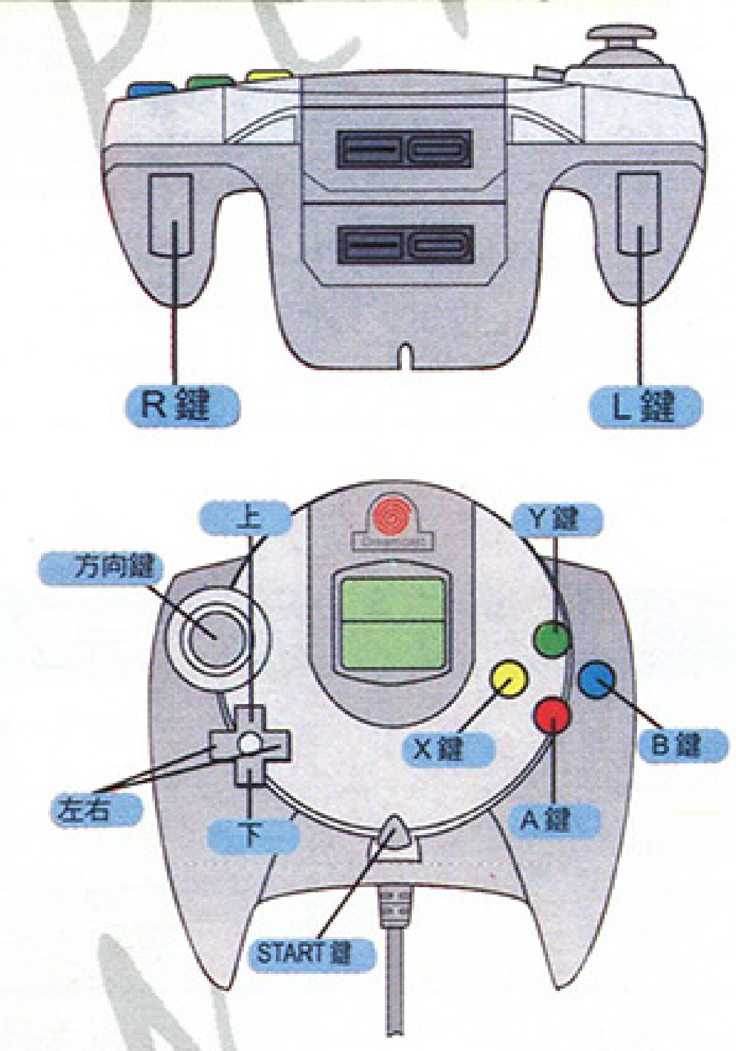
在比赛后会有机会得到一些奇怪的道具，这些道具看似只是装饰，但其实只要将其集够一套后（看似一套），是可以增加“PEN PEN”能力的。



**3 总成绩**

可以看到各个角色的排名及每条赛道的成绩。

| 使用ANALOG方向键 |
| --- |
| 各种按钮使用方法 |
| X键：不使用 |
| Y键：不使用 |
| A键：跳跃键 |
| B键：冲击键 |
| L键：不使用 |
| R键：不使用 |
| START键：决定 |




**4 睡觉**




选择后电脑会问玩家是否记录游戏进度，不记录的话所有赢回来的装备便会全部消失，所以还是记录的好。

### 时间赛

听其名便知是和时间竞赛。在一个完全没有对手阻碍的赛道中，玩家可以向时间挑战，可以一次又一次地创出新成绩，可将自己的最佳成绩和朋友互相比较，看谁才是真正的时间皇者。

### VS对战

可以供二至四人一起游玩，完全是一个用来招呼好友的模式，但不能选择相同角色出赛。若果和朋友在现实中有什么“牙齿印”的话，在这里大可“有冤报冤、有仇报仇”，不过记着友谊第一，游戏只是娱乐，在游戏怎样攻击对方也好，记着不要在现实世界中同朋友进行报复啊。

## 游戏解说



每条赛道一开始只有三条，但事实是有五条的，而出现方法很简单，就是只需将那三条赛道全部赢得第一名，

最后两条赛道便会出现，而那两条赛道玩法很简单，一条是和七只和自己相貌一样的“PEN PEN”比赛，另一条是和一只鼻涕虫比赛。

之后再把那两条胜出后（四款赛道、每款五条，共二十条），便会出现爆机画面。看过爆机画面后再重新开始



游戏，便会发现多了一只先前第五条赛道和自己比赛的角色可供选择。这角色在滑行时是用雪橇的，所以会比其他角色快，还有就是爆机后多了一个选择，不过这只是重看一次爆机片段，没有什么特别。




而在第一次爆机之后，每条赛道名后面会看见有一个银牌，但这并不代表完结，大家都应该想到，有银牌、那会不会有金牌呢？答案是……当然有，即是说还要再多打一次，但这次并不如银牌般容易了，要夺取金牌的




是要花很多精神和时间的，因为到这时电脑会变得很强，你会看见电脑整天也会在你身边，很难才可以将他们放离，到再把二十条赛道也完全征服后，便会看到一些非常有趣的事，想知道是什么的话大家便要努力少许了。

## 赛道简介

每条赛道也有一些陷阱等待玩家，现先讲解每条赛道有什么陷阱。






### 糖果赛道：

这条赛道没有什么难玩之处，只是要留意游戏途中要经过有几把大风车的地方，几把风车会把玩家向后吹，要通过便需等待风车停下来那段时间，按下B键一口气冲过去便可。

### 生番之地：



这条赛道困难之处是在游戏进入山洞后，会看见一个会转的转台，玩家要把握机会，看准转台转至出口时位时，按下B键一口气冲过去才可通过，若果第一次不能通过，便有可能给电脑追过头，由第一跌落至第八也有可能呢！

### 玩具赛道：



这条赛道没什么难度，要注意的只是在后段一个山洞中，两边布满了会反弹的墙壁，不要以为给墙反弹会快一些，其实是会让PEN PEN慢下来的，所以这里要考大家的控制能力了，最好便是不要撞到墙壁通过，这样便不会被电脑过头了。

### 鬼屋赛道：

鬼屋这条赛道难玩之处是在进入鬼屋后，会有一些“时开时关的门、会飞的画及血池里的鬼手”这些都是一些阻碍玩家通过的地方，若果玩家位置是第一位，便会有可能因这些阻碍而跌落次位，但玩家若果是在第二及第三位的话，便会有机会因受电脑这些阻碍而升至第一位，所以这些机关可以说是有好有不好。



完全攻略



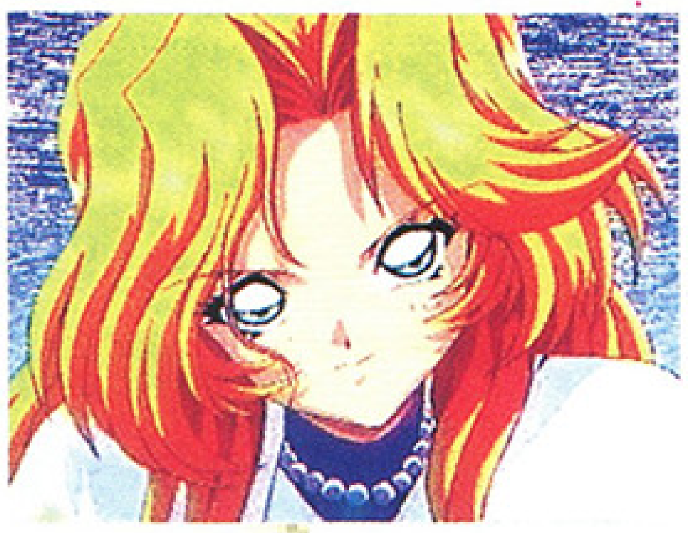

# 凝望骑士 R 大冒险编

1998年3月19日，KONAMI在PlaySation上推出具有浓厚中世纪色彩的恋爱模拟游戏——《凝望骑士》。1998年11月26日，《凝望骑士》的女孩们又在PlayStation上登场，《凝望骑士R大冒险编》除保留了追女孩的内容外，完全成了一款角色扮演的RPG游戏。能追女孩的RPG游戏，够新鲜吧！下面将为大家介绍游戏的完全攻略。

## 能追女孩的RPG游戏

能和喜欢的女孩一起冒险，相信是一件不错的事，这款《凝望骑士R大冒险编》必能合你口味。

游戏内有很多种不同的系统变化，不同的女孩又会有不同的事发生。到最后的爆机结局，也是受玩家所选的女孩影响着。



旅途中有不同的决定，又影响着女孩对自己的好感度。将RPG加入这些元素，实在是内容丰富了很多呢。

## 两种地图模式

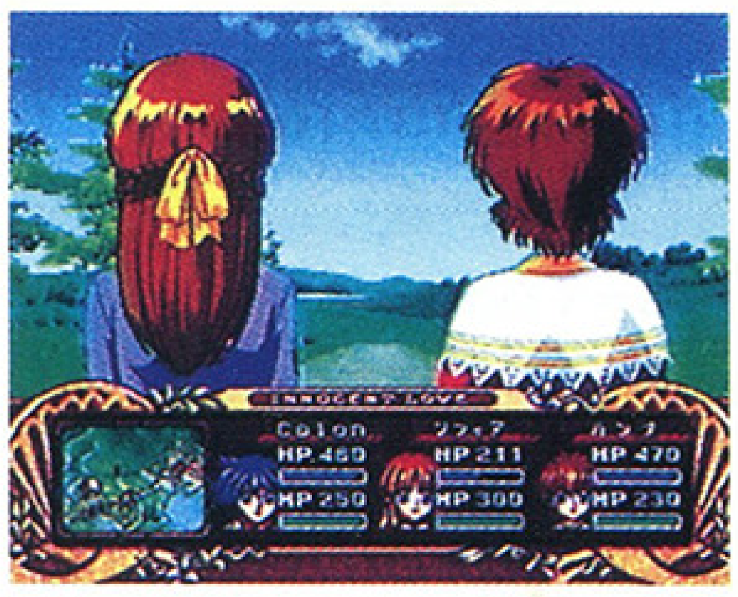
### 都市模市

以一般RPG视点进行，斜角45度望下去的都



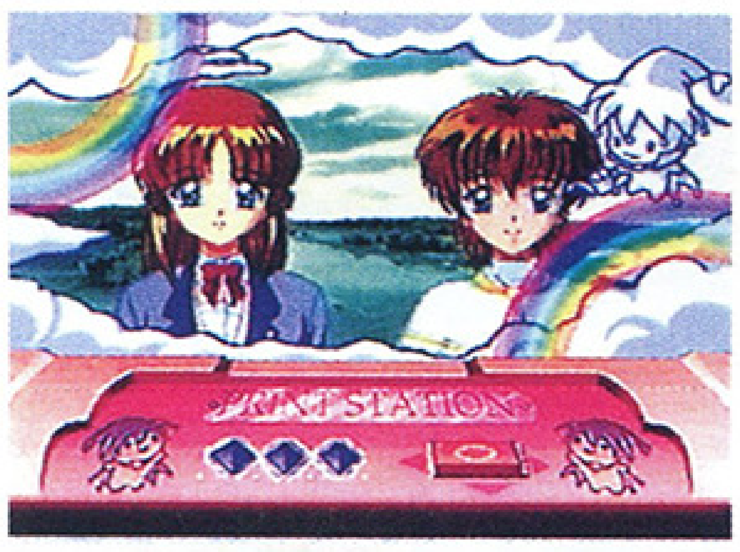
市模式，凡是进入村庄、城市等地时也是以这种模式来表现。

### 世界模式



街与街之间的路线便会改用这种模式来表现，通常主角也是走在两位同伴的后边，当要对话时，两位同伴才转身和玩家谈话。

世界模式的移动中，会有不时和女孩子谈话的机会，这些谈话均能增加或减少女孩对主角的好感度。对话中会有不同的问题需要玩家选择答案，例如，需



要选择和两名女孩中的其中一位谈话，玩家便要决定和谁谈话。而在这种情况下，很大可能会因选择了其中一位，之后另一位没有谈话的女孩便会降低好感度……你会作出什么取舍呢？

五位女孩中有着不同的友好度，详情可参看附表。若玩家选了两个不和睦的同伴一起同行，那么在以后的日子，很多时候她俩便时常发生吵架。因此人选方面也要好好考虑清楚再选择呢！

## 友好度一览表

| 对象 / 本人 | 苏菲亚 | 哈拉 | 拉芝 | 尼芝娜 | 尼花 |
|---|---|---|---|---|---|
| 苏菲亚 | | ○ | △ | ○ | △ |
| 哈拉 | ○ | | ○ | △ | × |
| 拉芝 | × | ○ | | △ | △ |
| 尼芝娜 | ○ | △ | △ | | × |
| 尼花 | △ | × | ○ | × | |

## 选择你喜欢的理想女孩



### 苏菲亚

住在街下方的屋内，性格单纯，没有人合不来，是最典型的善良女性。



### 哈拉

好动和方向白痴是她的标记，为人率直和鲁莽，是主动型的女孩。



### 拉芝

不太喜欢说话，对各事情也很认真并且细心，可惜感情上总是象缺乏了一点情感……



### 尼芝娜

为人偏激并带有一点傲气，不过她背后却有着一个伤感的故事……



### 尼花

最典型的骄傲型女孩，自以为是，和她组队会有很多有趣的事发生呢！

## 装备系统

装备系统有很丰富的玩意，每位角色会有她们不同的装备特性，并不是任何装备都能装备在身。例如武器便是，每位女孩也有她们专长的武器，用剑的便只能用剑，并不可转用回力刀等。衣服（防具）方面也是一样有趣，游戏内有着形形色色、多采多姿的衣服，玩家可将有趣又富能力的装备品装备



在同伴身上，同伴身上装备什么样的衣服或装饰，画面上会显示出她所穿着的物品，而且还很清楚地分开每部分来显示，使到可组合的款式变得更多更丰富。

要收集齐全游戏内所

有的装备品恐怕也不是一件易事,但游戏内确有很多有趣的衣服待玩家去拿取,如兔仔衣服便是,你会让你的同伴穿这东西上街吗?



## 装备会影响心情

不同的装备除了所显示的装备画面有所不同外,这些装备还会影响她们对主角的好感度,因此,一定要把些好装备给她们啊!

大家留意到装备画面各女孩们的“背景”吗?这些背景就是反映她们当时的心理状况的,这些状况均是因她们当时所装备的装备品不同,而影响着她们,玩家要和她们更换装备时,



要多考虑这一点啊!

## 战斗系统

战斗系统是以斜角视点来进行,由玩家向三人下达指令来开始,指令的表达简单易明,相信不用逐个介绍,聪明的玩家也能明白其中意思。但其中右角的一个“心心”图示便要讲讲,这个“心心”图示其实代表着“合体魔法”,所谓合体魔法,当然便是由二人合作所组成。但并不是任何二人走在一起也能使出,需要对主角有一定好感度的女孩,并级数已上升至一定程度,才能和主角一起使出。这些合体魔法所消耗的MP比一般的魔法高,因此威力也强出很多,当面对强敌时,这些魔法可能会成为胜负关键呢。



## 很多不同的事件

游戏虽说是RPG,但其实有很多元素是追女孩这点相信大家也明白,因此随着故事的进行,便会有很多不同的事发生,若事件是与同行的女孩有关,那么玩家便要好好的选择答案,让女孩们对自己的好感度越来越高。

除了同行的女孩,还会有其他属于故事内的事件,有些事件更会有动画来表达,非常不错。

## 玩法不同　故事不同

而故事路线方面,虽已有一定的大方向,但有些时候却会因玩家选不同的同伴,而带来往后的一点儿变化。例如若某女孩在队中,



去到某处便会有特别的事发生,若没有这女孩便没有,就是这种分别。

## 可在多处照相留念

在特定的地方会有着SAVE POINT这东西,负责SAVE的这部机械,更是受很多少男少女所欢迎的



照相机除了SAVE之外,玩家只要有了“照相底片”,便能在各地照相留恋。底片收藏在一路上的宝箱之中,很容易便能找到,找到后便在每处新的地方照张相来作留念吧!



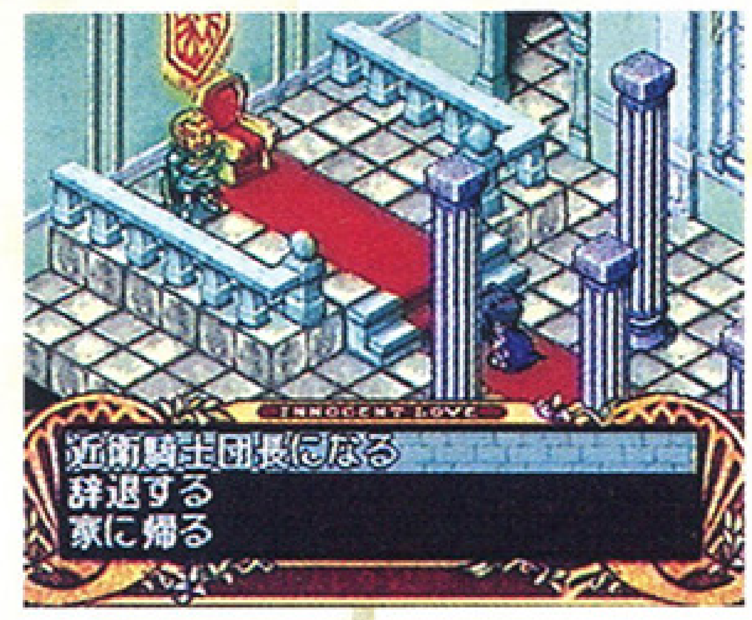
## 故事背景

主角(玩家)的身份是一名近卫骑士团的副团长,但因正团长发生事故,因此将军便打算将主角升为正团




长……将军与主角谈至此事时,玩家便可选择第一个答案接受团长一职,更会即时有任务派下,就是派主角前往搜寻不见了的“新王剑”!

和将军谈至中途,神祇官会由右手面的房间出来,




后又忽然有士兵来报,说皇上被人落毒导致吐血染上重病。于是新上任的团长便又加多了一项任务,需要找寻救回皇上的方法,就是找寻“星之泪”。而要找寻“星之泪”,便需先得到“刻之泪”,从神祇官手上得到“刻之泪继承者资格”,之后便可去找寻另外两位刻之泪的继承者,预备整个旅程的开始……

### 1. 在町中找寻自己喜欢的2名女孩

出城后先返回主角自己的房屋,在二楼会合由




小时候拾回来的“无邪气”公仔,之后便可去找寻女孩。上面也曾说过关于选择女孩一事和各女孩的一点分别,切记决定了两名女孩后,之后便不能反悔了,因此要考虑清楚呀!

### 2. 先取得宝箱锁匙

寻得两名同伴后,便可往町子下方的教堂内,那




之后所有的黑色宝箱便能打开取得其中的宝物了。

### 3. 返回见神祇官

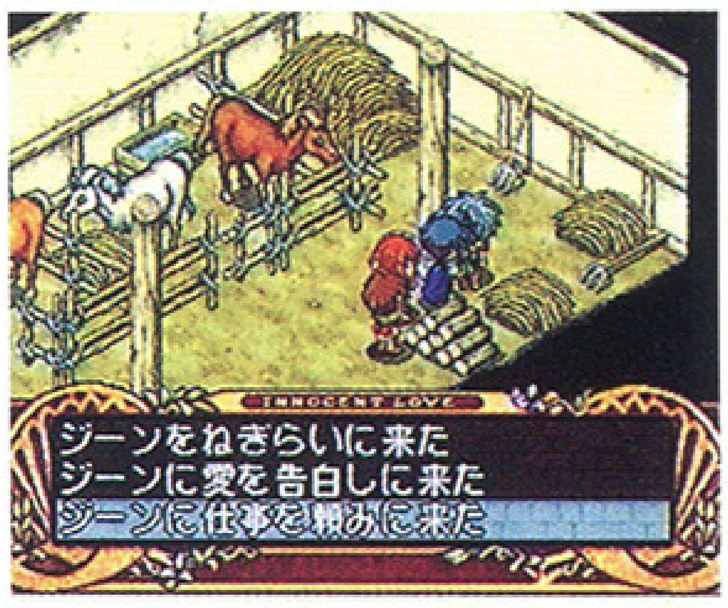
只要有两名女孩同行，便可返回城内的地牢处会见神祇官，从神祇官口中更得知竟连王女也不见了！他怀疑王女是被人绑架了，于是任务便又再加




多一项，需要找回不见了的王女。大体的事情交待得七七八八后，他便给了主角一些金钱和道具。

### 4. 准备好装备品

由神祇官手中得到金钱后，便可返回町中的武器店和服装店购买道具。

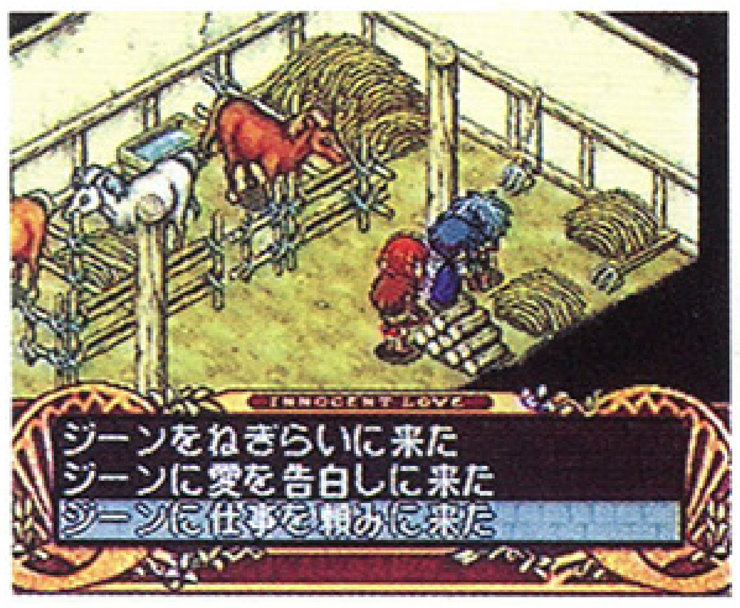



初时两名同伴身上就只有最基本的服装，而没有武器，因此紧记为她们购买武器。而在一路上所开的宝箱中，也已取得一些装备品，玩家可看看合不合用。

### POINT（城内）

A．于城内的马房处，会遇上一个女孩，玩家和她的对话中，可选第三个答案来请她帮忙，那以后她会在各处地方向玩家提供情报。

B．魔术师之间的四眼



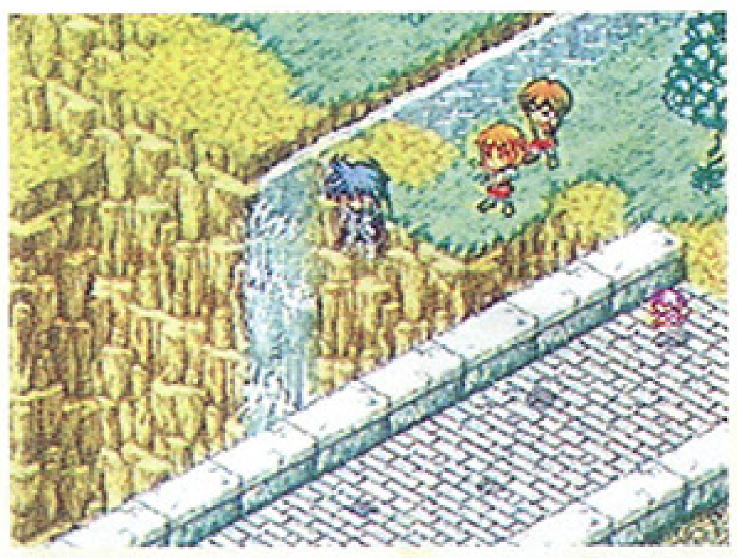

妹，只要手持“魔法徽章”来找她，便可以得到新的强力魔法。

C．若初时选了哈拉作为同伴，当预备去见神祇官时，玩家便可初尝此女孩的方向白痴能力……她会无缘无故失踪，玩家要先找回她才能再去见神祇官。




### 5. 开始旅程（大桥）

离开村庄后，便前往大桥，但途中却遇上了大爆炸，因此被轰下悬崖下。



### 分支点:

若没有尼芝娜在队中或尼芝娜在队中、不过之前没有进到小屋中找老伯，那之后也会在桥下野外露宿度过一晚。

若有尼芝娜又进到屋内找老伯，便能多玩一个情节，可以去到一个洞穴，不用在野外露宿。

### 6. 奇怪的师徒关系

**在村内遇上主角的师傅拉美尼苏，他是一个专门收集剑的人，所以主角找他看能否从他身上得知“斩皇剑”一事。但师傅却说要打倒他才将此剑交给主角，于是便要和他一战。**




### 师徒一战:

以主角初时的战力，要胜他便要多运用魔法，加强攻击力，一文字斩等……没体力时用恢复魔



法，不久便能将师傅打倒。

但战胜后，师傅却只给了一把“斩雷剑”与主角（主角能力上升），更说若要得到“斩皇剑”便要下次再战胜他，之后便一缕烟地走了。

### POINT（村内）

在宿屋内有一名神秘男子，和他谈话并答中两条题目，便可得到能开启所有红色宝箱的钥匙。




### 7. 宿屋的二楼

在这里可得知罗伊露家中的位置。罗伊露是知道星之泪秘密的人。

在罗伊露家外调查其




父亲的坟墓，而家门也锁上了，不能进入。

再次回宿屋二楼打探情报，得知罗伊露的现身。

### 8. 恐怖的僵尸

来到山里，深山中有一个村，进到其中一间房屋会遇上一班僵尸村民袭击主角。

在教会中接受神父的拜访，前往歼灭吸血鬼。



### POINT

歼灭吸血鬼一事，若有尼花在队内，便会快捷得多，不需再去找炸药来对付吸血鬼的银针。若没有尼花便要先往找得银针才能去击倒吸血鬼。

### POINT（村内）

在面包店中若答应和

苏儿（不过千万不要当真）结婚，那主角便会即时和苏儿举行婚礼。其实只是南柯一梦而已……

## 9. 寻得对付吸血鬼的道具（矿山内）

乘坐矿山内的“矿(过)山车”，到达村子，于村内最上方的一间屋内，找到




炸药，乘“矿(过)山车”回去。

当经过水池旁的时候，主角一不小心将炸弹掉了落水池内……忽然池里冒




出一位女神，并问主角是否跌了东西落池里，第一次诚实作答选第一个答案，女神便会归还炸药给主角，之后女神因见主角诚实而送多一样东西给主角，玩家可从三种颜色的炸药中选取其一。三种颜色的炸药的作用，是取得矿坑内的宝物，只要找到同色宝石的地方，用同色炸药爆破，便能得到，但记住，三个只能取其中的一个。

### POINT（矿山内）

哈拉此次又在矿山内迷路，一进入矿山时她已经不见了，另一位同伴守在出口等她，因此矿山这

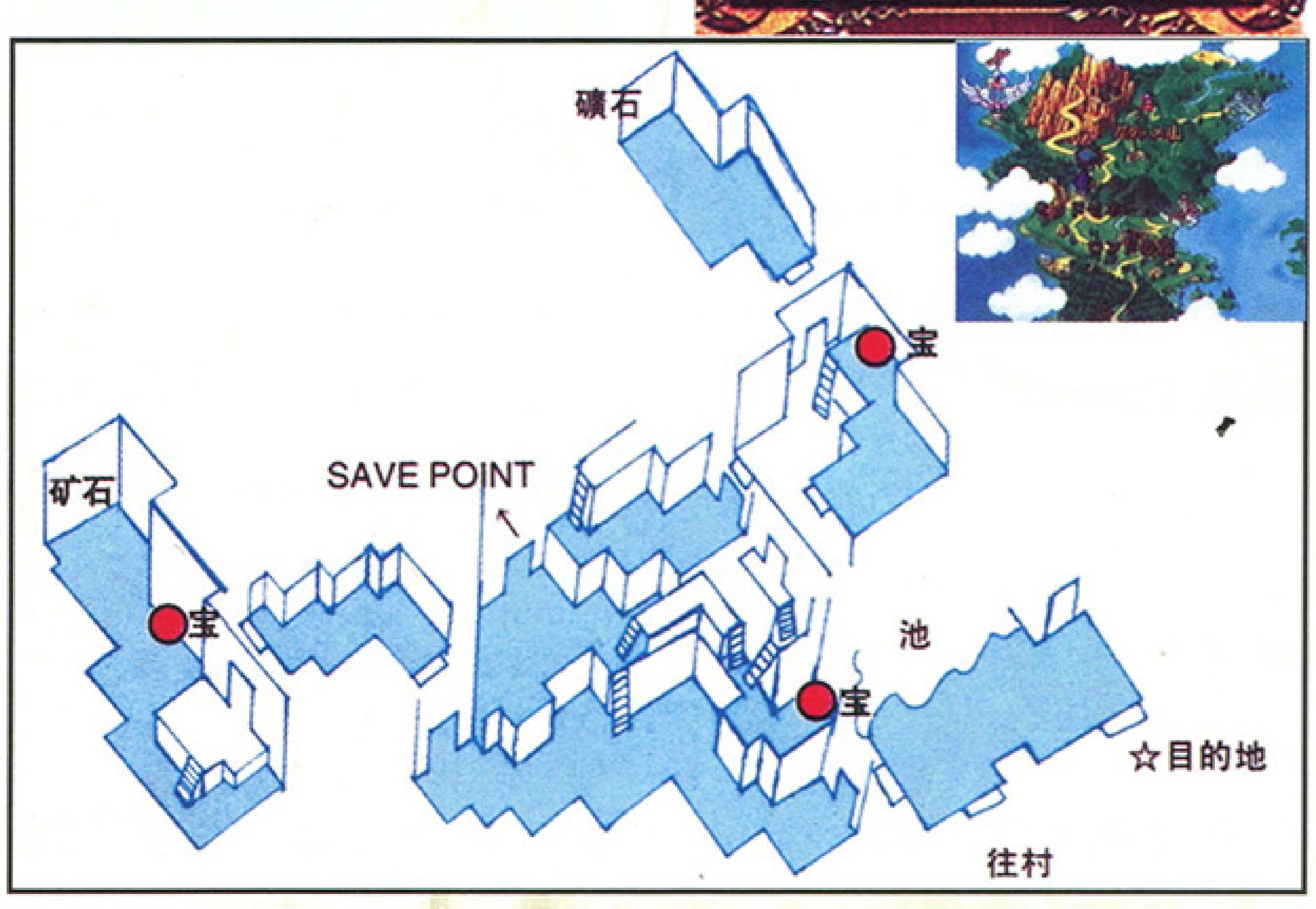



段路便变成主角一人独自经过，直至寻回哈拉为止。而哈拉的位置就在所要找的矿石前，会合哈拉后，便可立时用炸药取得。

## 10. 将吸血鬼彻底歼灭

当找到对付吸血鬼的道具后，便可反回村庄，回去教堂找神父，隔邻的塔门便可进入。吸血鬼便在




塔的地牢中等待着主角……

### PONINT（村子的塔内）

刚进入塔内，中间有一条长长的绳……由右手阶段上去，于最顶层先扯一次绳索，然后返回地下再扯绳索，那么后面的门便




能打开。内里便是行动的目的，吸血鬼的藏身处。

### 对吸血鬼一战：

吸血鬼可算是头大佬，刚开始他非常不济，不一会便能将其打倒，但原来会有两段变化，第二次他便厉害得多，无论攻击力和体力也相差不只十倍，因此玩家一定要小心对付。

当战胜他后，他便会立即于这世上消失……(战胜吸血鬼能得到勋章。在棺材之内可得到一条民家之键。)

## 11. 飞越峡谷

町内又再遇上师傅，主角问他“新皇剑”一事，不过最后仍是以武力来解决．玩家此时的LV应已学会了




一招单体技“兜割”，利用此招相信会比之前更易战胜师傅。将师傅打倒，却只



得到一把“斩影剑”……又被这个“古惑”的师傅所骗。

利用“民家之键”进入右后面的小屋，由宝箱中得到蝙蝠套装。回去见神父，知道可利用此道具飞过山，更送了一个（颈饰装备）道具给主角。

成功在山的左面飞越峡谷后，在尽头遇上一只鱼头怪人，每次攻击也可




扣大约一百的体力(全体)，若队中有人懂全体回复魔法会比较有利。战胜后可得到“陆之石板”。走近崖边，便可见到远处的港町。将阻挡去路的怪鱼人消灭。

## 12. 不思议的宝石

刚来到町子，便与一名叫玛优的女孩相遇，因她的帮助，终于在码头找到罗伊娜。主角向她查问“星之泪”一事，但她却说小时被父亲拾回来，对之前的记忆全没印象（即是失



忆），因此什么也想不出来……但她说父亲拾她回来时，她的手是握住一颗不可思议的宝石，或可从此帮到什么忙，于是便把家中的锁匙交给了主角，叫主角替她拿回来。

返回村左上方的屋，靠着罗伊露所给的锁匙进到里面，在二楼房内睡床的旁边找到宝石。

当主角一接触宝石，宝石竟突然发出强烈的光芒。



宝石只会对有勇者资格的人有反应。

POINT（港町）

主角进此町的日子，正是选择美少女的日子，若队中有尼花，只要替她换上由服装店购买的“三点式泳衣”，前往最上方的比赛场地，那样便可以参加。而决赛的对手是玛优……究竟最后会是由谁胜出呢？

POINT（港町）

在宿屋休息时，若选分房睡，第二朝早便会有一名和主角像貌极似的人出现并袭击主角，到最后胜负是难分难解，但因同伴们的来到，所以假的主角便破窗而逃。

## 13．妖精世界（环礁内）

回到港町。码头处却已不见了罗伊露的身影，返去问玛优，得知罗伊露已



去了环礁。去码头问船主借船，之后便可出发前往环礁。

由左路而行，终于找回罗伊露，宝石在她面前发出强光，瞬间罗伊露竟变为一只小精灵比古，记忆也会全部回复过来，更称主角为勇者，原因是宝石对主角有反应，这便是证据。谈话中，岛屿忽然发生强烈地震，比古因此而晕倒了！要救治她的方法，



便得往岛上的洞穴内寻找药草。

小妖精比古和罗伊娜有很大的分别。不要被那女孩所骗。




## 14．妖精世界中的恶魔（环礁洞穴内）

比古上行少许，便是洞穴的入口。迷宫中有三条阶梯，最尽头那条是通往对战首脑。首脑是一只八爪鱼，会有二段变身。第二次的形态比第一次会强上不知多少倍，不过，攻击力却不如想象中的厉害，只要花多一点时间便可将之打倒。战胜后可得到勋章，同时也获得救助比古的药草。

回到比古身边，使用刚刚到手的药草，终于成功救醒她。醒后的比古向主角讲述妖精世界存在着恶




魔，现在一连串的事件，很大可能是他们制造出来。而要找寻“星之泪”，主角便需成为真真正正的勇者，而勇者的资格便是持有了“勇者之证”，唯有得到勇



者之证才能让宝石发挥出最大的力量去妖精世界对付恶魔。可惜主角现时只有“骑士团长之证”资格，于是以后的路程便要继续努力了！

因大地震导致船只沉没，比古便使用最后一点力气将主角等人转送回王城。

## 15．向新目标出发（王城内）

不断地战斗，真是喘不过气见回将军和神祇官，向他们报告一切关于异世界（即妖精世界）恶魔一事，相信王女是被这些恶魔所催眠而向皇上下毒，也知道了解毒药“星之泪”就是妖精世界中的一种植




物，所以需要前往妖精世界调查，但要去妖精世界的方法仍是不清楚，不过关键应在于“圣父母”的两粒宝石，而其中一粒已被王女所偷走……

主角走向墙壁的挂画查看，思想这一切的事，其后忽然有一道光由主角身上射出，直透窗户，一直伸延至远方。相信是宝石产生的反应，指引主角的道路。

POINT(王城内)

回到王城，在町里找一位叫莎拉的少女，她会请求主角将一封信交给她的哥哥，若主角答应帮她这个忙，除了得到“信”外，还会得到一件“衣服”，但她哥哥的身份其实是……




POINT(矿山内)

这时候若再回此矿山内，于SAVE POINT那位置处，便会找到带着面具的莎拉哥哥。但他却不肯




承认，说已舍弃了以往的名字，并说自己是“02”组织的四天王之一，之后更即时向主角作出攻击！

莎拉的哥哥能力并不太强，只需大约出四次“兜割”便能将其击倒。战胜他后他会溜走，遗下一个“零式爆弹”。

## 16. 再遇四天王之一的卡路罗（森林内）

在码头处找尼花的爸爸，想借他的船只前往东方，可惜却被拒绝，唯有向南方而行。

离开町子，便可以选择往下方的森林。刚进入便被一只从高处急速飞下来的怪鸟袭击，将两名女孩中的其中一名掳走。

左方是通往此森林中的一个小村子，内里有宿屋和道具贩卖让玩家补给。进入右方再有左右两条路选择，先往右边的路，行至尽头，会见有一只飞鸟被锁链锁在树旁，主角想拯救它，可惜用普通的剑却不能将锁链斩断。飞鸟说唯有取得山上的“卵之壳”，才能将锁链斩断。

沿路而回，刚才曾见过







一处灰色的沼泽地吧？沼泽地下别有洞天？只要稍为走近，主角便会跌入其中，若要拯救上来，玩家便要不断连按○、×.不过若掉入其中反而更好?因为若掉了下去，便会来到一个洞穴之中，此洞穴内有一位老伯，他会送一件衣服给主角;在洞穴内又可找到很多的宝物，相反，若将主角拯救上来，也是会遇上那名老伯，不过却只会得到一条短裤。那你会怎么选择呢?(但记紧只能掉入沼泽地一次，没有两次机会的。)

剩余最后一条路，途中会有好几个宝箱能取得，直至去到一个悬崖，顶上便是取“卵之壳”的地方，于是主角便爬了上去。

刚爬至顶上，便遇上刚才袭击玩家掳走同伴的怪鸟，一场恶战即时展开！




只有二人的玩家并不需要太担心，因为此鸟的威力并不是十分强。战胜后便走近巢穴，看见同伴躺卧其中，忽然，莎拉的哥哥卡路罗突然出现，并要再一次向主角作出挑战，于是一对一的决战又再展开。

**BOSS：卡路罗**

若之前有回到矿洞中战他的玩家，相信也对他有少许认识。他的攻击力仍旧没有太大进步，单体技仍只是会伤主角40-50点左右，唯掷飞刀攻击力较强，会伤一百点以上。还有他的HP也多了很多，要有对战多回合的心理准备




呢！将卡路罗击退后，终于得到了“卵之壳”，于是便返回飞鸟处。

正想解救飞鸟时，将飞




鸟困在此处的猎人刚巧回来，于是便要和他们来一场决战，不过他们只是凡人，不一会便可将其打倒，之后便可靠着飞鸟飞越下方的河流，来到工业都市。

## 17. 找寻船只过大海（工业都市内）

下方家的二楼会找到以往正团长的妻子，由她手中得到“介绍状”，之后便可去市长之家，靠这“介绍状”便可会见市长。市长带主角等人去见这处的博士，若玩家的队中有苏非




亚，在很早之前又曾在王城城下町的酒吧处遇过此博士，博士便会讲解当初为何一见到苏菲亚便失足倒地，全因苏菲亚的样貌很像他的妻子，现今他的妻子已经离开了世界……

主角向他说明这次前来的目的，盼望博士能帮助让他们横过大海，过到东面的大陆。之后博士因




苏菲亚的缘故，什么也免费的帮助主角，甚至借出船只，故此玩家便可乘船到东面的大陆。

**POINT（工业都市）**

要多谢小狗呢！入口附近的小狗，会带主角到垃圾堆找得一把钥匙。

中间路上会遇上一个




神秘少女，她向主角等人作出挑战！若玩家将她击倒，便可得到一件衣服。

**POINT（工业都市）**

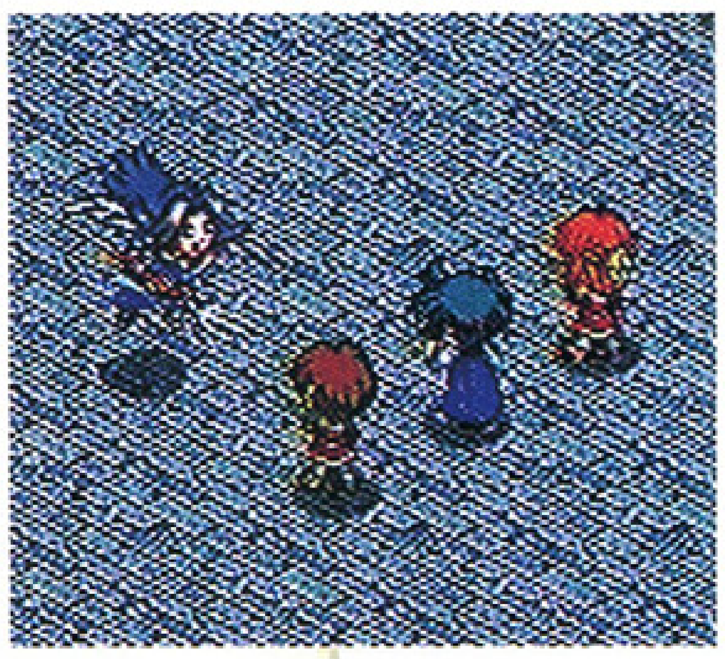
此处的故事流程会因玩家的同伴组合而有所不同，若是有苏菲亚便会很简单的渡过，但若没有苏菲亚于队内，便需要先完成一些




事情才能得到船只呢。

## 18. 沙漠之都（町内）

经过很长的船程，终于



来到大陆的另一边，这是一处四周是沙漠的地方，主角等人初来到的町子，就是这里。

玩家可在町内多多补给，入口处的老伯伯是贩卖骆驼的，若要经过沙漠，便需靠这些骆驼，但却得先付 30000G！

POINT（町内）

由町上方出去，当中最




顶处会找到一个宝箱，但却需要锁匙才能将其打开。而这处四周也会遇上怪物，因此若不够钱，便可在这里储钱，够 30000G 时便可以靠骆驼离开啦！

另外，左方三棵树旁的花草中可找到了一个“空之石板”。




POINT（町内）

若队中有哈拉，便可参加此町中的田径比赛，当中会有特别的事件发生。




## 19. 金字塔内的危机

利用 30000G 所换来的骆驼，靠着它们不一会便可去到金字塔，屋内有 SAVE POINT，由右面进入金字塔，面前有一个绿色的小型金字塔，近前便可回复所有 HP 和 MP（迷宫中还有很多这些回复体力的金字塔，玩家要好好运用）。

要先解决此怪物，才能

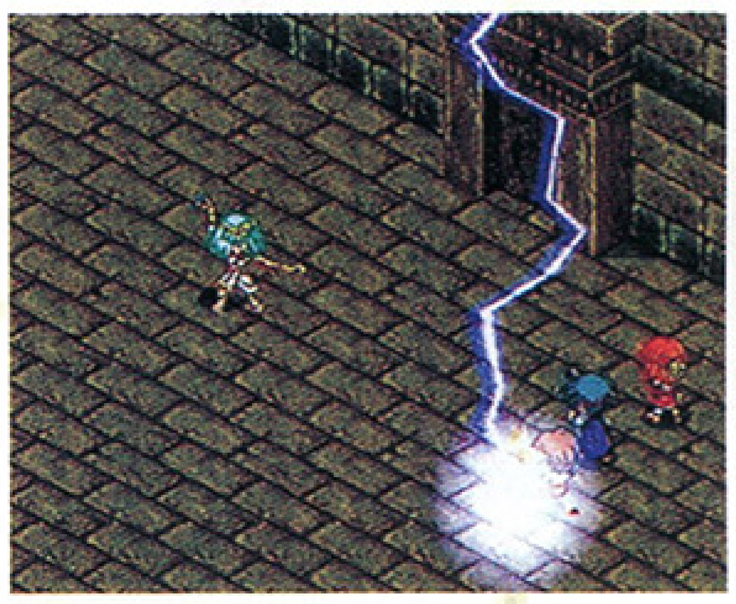



入到三间石板之房 将先前一直收集的三块石板装设在三间房内。

利用地图一直前进，玩家会发现一路上有很多



“眼睛台子”，凡是此者便将其启动，使它“开眼”。另外于三石板房处前要先击倒一个人面兽，之后便将



三石块安放在机关内。而地图中的 BOSS 位置会遇上“埃及妖后”。她只是 HP 高而已。其他攻击力和防御力方面也并不太厉害，应可轻易取胜。另外一处出金字塔外边的位置，会看见地上放着主角一直在




寻找中的“飞行石”，但与此同时，身后传来一阵女声！一直在背后作祟的首脑终于出现，她比“埃及妖后”的 HP 还高很多，所以要更有耐心的去战她。要留意她的特殊攻击。

## 20. 飞行石指引你路（河川）

取得飞行石的同时，飞行石立时发出光芒，指引主角下次该去的地方，于是众人便起程往南方而去。



来到河川，眼前是一片宁静的河畔。一直以来，大家也是在沙漠上行走，难免会感到干燥和难熬，于是此刻便很想能下到水中清凉一番。玩家若选第一个答案，便会看见两名同



伴换上泳装并与主角一同在河流中嬉水。

当“清爽”完后，便要继续路程，但通往南方却需要跨越河川，而主角此刻却没有什么工具可以帮助他们乘坐过岸，因此只好先返回町内想想有否什么其他办法。

## 21. 起动！巨神像！

和村长谈话讲及现在所面对的问题，村长便给了一把“巨像起动”锁匙予主角，说只要能让金字塔内的巨像起动，便可藉此跨越河川。

于是众人便再次返回金字塔处，来到地图中的“☆”，在那里又再一次遇上



卡路罗!经历了这么多次的战斗,卡路罗也开始认同主




角的实力,更想拉拢主角到他们的革命军处。玩家有三个选择，第一个由同伴代表发言;第二个是以“正义”为首，绝不向他们屈服;第三个是威胁卡路罗。

当选了第二个答案和应同伴们的意见，难免又要和卡路罗战一场。他的战力仍是一样，并没有什么太大的改变，也是只有“放飞刀”的威力较强，不一会便可将他打败。

战胜后卡路罗遗下一个“壹式爆弹”，利用此爆弹便可将他身后的厚门爆



开，进到巨神像的摆放处。只要选择第一个答案便会即时起动巨神像，跨越河川来到南方!

## 22. 东方之国

但世事往往没这么顺利，驾着巨神像行至中途，忽然有“怪鸟”(主角初时是这样形容的)袭击巨神像，不幸地，巨神像受了连串的炮击后，便轰然爆炸了……

幸好主角等人吉人天相，被东方之国的村民所救，由村长口中得知刚才袭击主角等人的“怪鸟”其实是“飞行艇”，是由南面“暗黑都市”所造，现在他们正积极筹备与他们对抗，得知主角的身份后，便问主角会否愿意帮助他们。村长等人救了主角一命;又记起以往神袛官讲过暗




黑都市之事，也不是什么好事，因此便义不容辞地选第一个答应帮助他们。

### POINT

在上方的“少林寺”内，有武术大会举办，玩家如





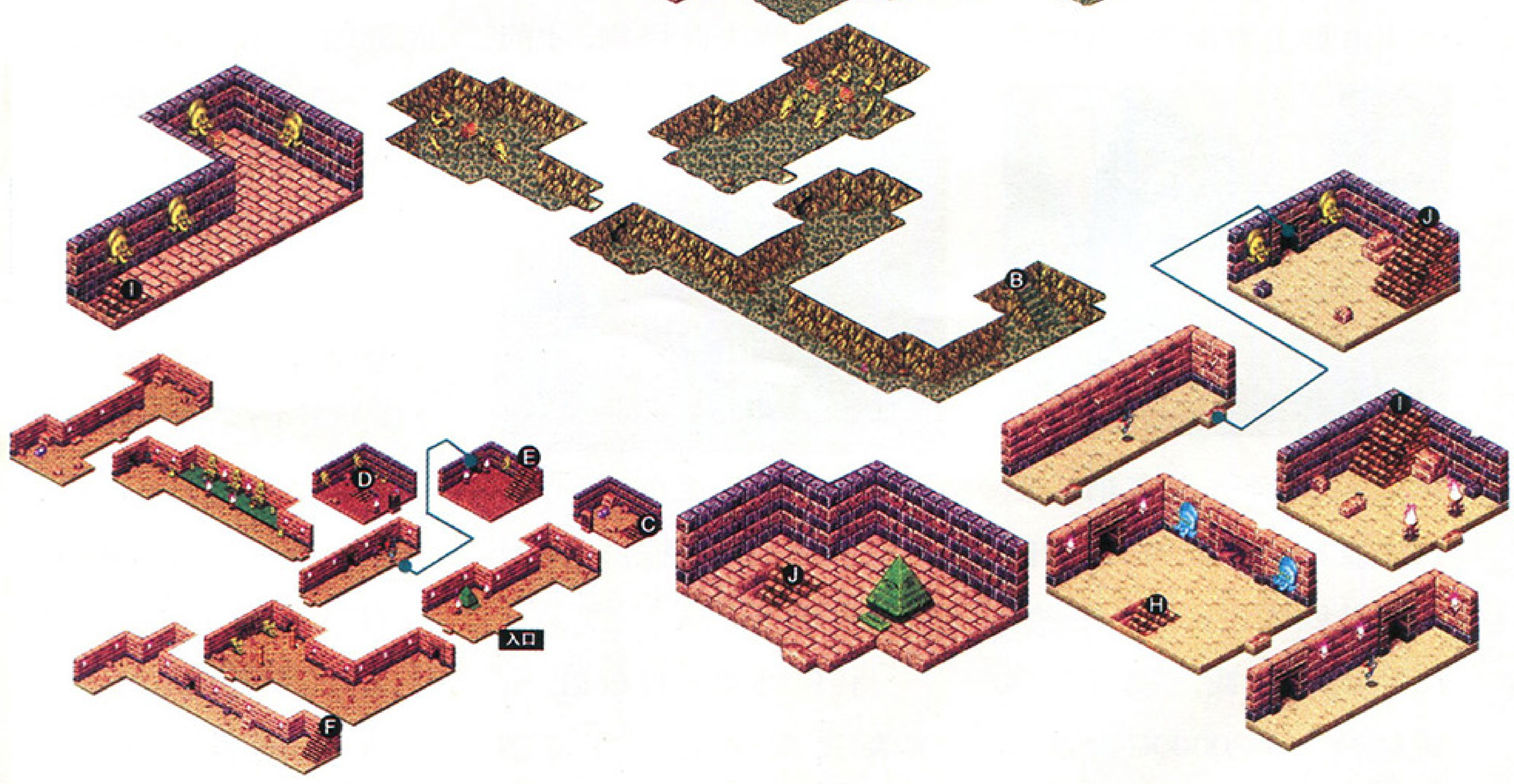

参加并战胜了，会得到一套“忍者衣服”。但这比赛的背后，好像还隐藏着一点秘密之事……

### 注意事项:

玩家一直玩下去，是否眼见有很多新的服饰，却发现其能力值总不理想呢?其实玩家需要接受一件事实，那就是此游戏除了是RPG，也是追女孩游戏，因此服饰这方面的问题，有些时候是不能着眼于“能力值”的，反而考虑的因素会是女孩喜欢的衣着。

每位少女有她们所喜欢穿着的衣服，若你愿意不理会“能力值”方面，而让她们穿上她们所喜欢的衣服，这样，少女们对你的好感度便会更上一层楼啦!



## 怎样使用女神像

差不多每个町中会有一个女神像，但初时是没有用处的，直至游戏进度去到金字塔处，玩家收集齐三块石板，将它们全安置回三间小部屋后，以后玩家便可以靠这些女神像，自由地来往各个村庄了。使用风之女神像，能瞬间往来不同都市。

## 背景变化可看出恋爱度

恋爱度由背景的变化便可以看出，每人也有三种变化。

### 苏菲亚

| 第一次游戏 | 第二次游戏 |
|---|---|
| 散落的樱花：低 | 锅：低 |
| 车厘子：普通 | 狗公仔：普通 |
| 盛开的樱花：高 | 糖果：高 |




### 哈拉

| 第一次游戏 | 第二次游戏 |
|---|---|
| 怒之茶壶：低 | 怒之茶壶：低 |
| 彩虹：普通 | 一粒粒水玉：普通 |
| 庆祝：高 | 朦胧画：高 |




### 拉芝

| 第一次游戏 | 第二次游戏 |
|---|---|
| 闪电：低 | 杀气：低 |
| 魔法阵：普通 | 生命之树：普通 |
| 天使：高 | 后光：高 |



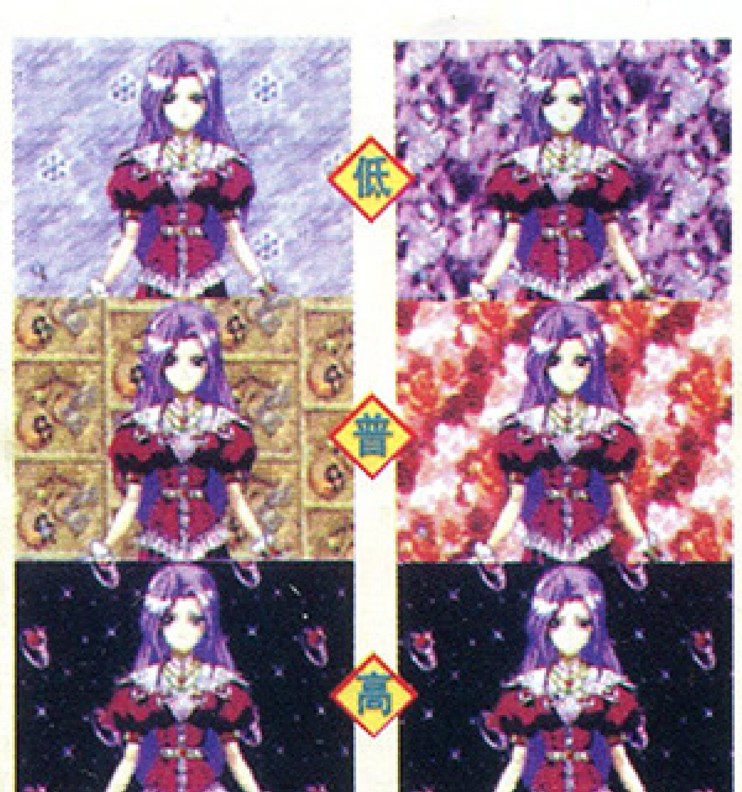

### 尼芝娜

| 第一次游戏 | 第二次游戏 |
|---|---|
| 炎：低 | 枯叶：低 |
| 画笔：普通 | 茶系材料：普通 |
| 心心相印：高 | 开香槟：高 |




### 尼花

| 第一次游戏 | 第二次游戏 |
|---|---|
| 冰雪：低 | 散落的玫瑰花：低 |
| 金银珠宝：普通 | 玫瑰花：普通 |
| 戒指：高 | 戒指：高 |




## 特别事情

### 真正的完成

《凝望骑士 R 大冒险编》并不是一只让玩家只玩一次爆机便了事的游戏，而是最少也要会玩两次的游戏，为什么？因很多事件，会待第二次玩时才会发生啊！

玩家可在主角自己的家内，书画的旁边调查，得到一个名为“非情”的道具，此道具会使很多故事剧情改变。




而衣服方面，第一次所取得的所有衣服，在第二次再玩时，是全部仍然拥有的，因此第二次可以得到更多的新衣服。

### 深夜的约会？

玩家是否试过在宿屋睡觉时，被女孩子邀请去约会呢？其实只要女孩子对主角的好感达到一定速度，往宿屋选择睡觉，选择同室还是别室时选“别室”，之后再选“夜更”，如此，便会有机会被女孩子邀请去约会了。




### 同室与别室的分别

除了价钱有分别之外，当然选会有其他分别啦！若是选同室而睡，再选“夜更”，玩家便有机会听到女孩子们的“发开口梦”，当中有不同的情报，甚至是对主角的好感度或是坏感度也能听到。




别室便有可能被邀请约会，不过除了上述所讲要好感度外，还有其他因素影响。

玩家每去到一处新的地方，该地方也会有一定的事情发生，然后才能去另一个新村庄的吧？是不是这样？所以若过了后才再回那些村庄，约会的事件便不会发生啦！一定要在那些事件发生前去宿屋尝试，若没有时，便代解决了事件后再去尝试，这样便万无一失啦~(记紧好感度才是关键)。




选“夜间”的另一个选择便是立即睡觉，因此什么事也不会发生。

## 五女子的最好“武”装

### 苏菲亚

苏菲亚对于衣着要求方面，最不喜欢的，就是一些露很多“肉”出来和恐怖、不可爱的衣服；而喜欢

的，就会是一些比较有艺术气质，带有神话色彩的服饰。



## 拉 芝

拉芝喜欢一些比较"实际"的服装，例如钢之铠、军用服、品质保证之盾等……相反自然就是不喜欢一些不实际、得个"表面"的东西吧？！



## 哈 拉

哈拉很喜欢一些不紧身的衣服，随随便便的运动装她最是喜欢，还有那些泳装她也很喜爱；最不喜欢的，与苏菲亚刚巧相反，很华丽高贵那些她也不太喜欢。



## 尼芝娜

尼芝娜比较喜欢一些外表很"酷"的衣服，如非道之戒指、外道之戒指



等……对于军用之服、制作服等的东西一概不喜欢。

## 尼 花

相信不用介绍，读者也知道她最喜欢的一定是那些外表高贵又华丽的衣服吧？！越少布的她越喜欢啊！相反便是不喜欢那些"低级"的服装，尤以农村衣服，若给她穿上她可能会选择寻死啊。





## 武器

| 人物 | 装備名稱 | 攻撃力 |
|---|---|---|
| 蘇菲亞 ソフィア | ショートソード | 100 |
| | ロングソード | 110 |
| | ブロードソード | 120 |
| | ドラゴンスレイヤー | 130 |
| | エクスカリバー | 140 |
| | ソウルイーター | 150 |
| 哈拉 ハンナ | 木のブーメラン | 100 |
| | ハンティングブーメラン | 110 |
| | チャクラム | 120 |
| | ムーンカッター | 130 |
| | ヴァーユブーメラン | 140 |
| | ルドラブーメラン | 150 |
| 拉芝 ライズ | 鐵のレイピア | 100 |
| | 鋼のレイピア | 110 |
| | 銀のレイピア | 120 |
| | ミスリルレイピア | 130 |
| | 聖騎士のレイピア | 140 |
| | 憎しみのレイピア | 150 |
| 尼芝娜 レズリー | メリケンサック | 100 |
| | アイアンクロウ | 110 |
| | ヒートナックル | 120 |
| | ドラゴンクロウ | 130 |
| | カイザーナックル | 140 |
| | デーモンクロウ | 150 |
| 尼花 リンダ | 革のムチ | 100 |
| | バラのムチ | 110 |
| | チェーンウィップ | 120 |
| | ムーンウィップ | 130 |
| | クィーンウィップ | 140 |
| | 咒いのムチ | 150 |

## 各人物專用裝備

| 裝備名稱 | 素早 | 防御力 | 抗魔力 | 魅力 | 戀愛度／取得周回數 |
|---|---|---|---|---|---|
| ソフィアの制服（付有靴子） | -4 | 20 | 0 | 5 | 0/どちらでも |
| チャーミングな泳裝 | -1 | 4 | 0 | 11 | -2/どちらでも |
| ソフィアの學校泳裝 | 0 | 6 | 0 | 12 | -3/1 周目 |
| ソフィアの大膽な泳裝 | 1 | 3 | 0 | 16 | -4/2 周目 |
| 全身タイツ A（付有靴子） | -1 | 12 | 0 | 14 | +3/2 周目 |
| ベンギンの服（付有靴子） | -15 | 37 | 5 | 2 | +5/1 周目 |
| ハンナの制服（付有靴子） | -4 | 20 | 0 | 5 | 0/どちらでも |
| スポーティーな泳裝 | -1 | 4 | 0 | 11 | +4/どちらでも |
| ハンナの學校泳裝 | 0 | 6 | 0 | 13 | +3/1 周目 |
| ハンナの大膽な泳裝 | 1 | 2 | 0 | 17 | +3/2 周目 |
| 全身タイツ B（付有靴子） | -1 | 13 | 0 | 14 | +3/2 周目 |
| ウサギの服（付有靴子） | -15 | 33 | 5 | 1 | 0/1 周目 |
| ライズの制服（付有靴子） | -4 | 20 | 0 | 5 | 0/どちらでも |
| クールな泳裝 | -1 | 4 | 0 | 10 | -2/どちらでも |
| ライズの學校泳裝 | 0 | 6 | 0 | 13 | -3/1 周目 |
| ライズの大膽な泳裝 | 1 | 3 | 0 | 17 | -3/2 周目 |
| 全身タイツ C（付有靴子） | -1 | 12 | 0 | 15 | 0/2 周目 |
| イタチの服（付有靴子） | -15 | 33 | 5 | 2 | -3/1 周目 |
| レズリーの制服（付有靴子） | -4 | 20 | 0 | 5 | 0/どちらでも |
| フレッシュな泳裝 | -1 | 5 | 0 | 10 | -2/どちらでも |
| レズリーの學校泳裝 | 0 | 6 | 0 | 12 | -2/1 周目 |
| レズリーの大膽な泳裝 | 1 | 2 | 0 | 16 | -3/2 周目 |
| 全身タイツ D（付有靴子） | -1 | 12 | 0 | 14 | +3/2 周目 |
| 豹の服（付有靴子） | -15 | 33 | 5 | 2 | -3/1 周目 |
| リンダの制服（付有靴子） | -4 | 20 | 0 | 5 | 0/どちらでも |
| ブルジョアな泳裝 | -1 | 4 | 0 | 11 | +3/どちらでも |
| リンダの學校泳裝 | 0 | 5 | 0 | 12 | +2/1 周目 |
| リンダの大膽な泳裝 | 1 | 3 | 0 | 16 | +4/2 周目 |
| 全身タイツ E（付有靴子） | -1 | 13 | 0 | 14 | +2/2 周目 |
| 孔雀の服（付有靴子） | -15 | 34 | 5 | 2 | -2/1 周目 |

## 上半身裝備

| 裝備名稱 | 素早 | 防御力 | 抗魔力 | 魅力 | ソフィア | ハンナ | ライズ | レズリー | リンダ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ブレザー | -3 | 7 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| セーラー服 | -1 | 5 | 3 | 10 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 體操服 | 2 | 5 | 4 | 6 | 1 | -2 | 0 | 0 | 0 |
| パジャマシャシ | -2 | 6 | 5 | 5 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 東洋のパジャマシャシ | -2 | 7 | 6 | 6 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| レザージャケット | -3 | 2 | 1 | 7 | 1 | 0 | 0 | 2 | 1 |
| カラテシャツ | 3 | 18 | 2 | -1 | 1 | 2 | -1 | -1 | -1 |
| しましまのシャツ | 1 | 11 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | -1 | 0 |
| バスケユニフォーム（上） | 3 | 13 | 0 | 1 | 1 | 2 | -1 | -1 | 0 |
| カジュアルブラウス | -2 | 7 | 3 | 4 | 0 | 1 | 0 | 0 | -1 |
| ラップブラウス | -3 | 9 | 6 | 4 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| フリルブラウスA | -5 | 6 | 2 | 4 | 0 | 1 | 0 | -1 | -1 |
| フリルブラウスB | -3 | 7 | 3 | 5 | 1 | 0 | 0 | -1 | 1 |
| アロハシャツ | -2 | 8 | 0 | 7 | 1 | 1 | -1 | 0 | -1 |
| フリンジジャケット | -3 | 14 | 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | -1 |
| ヨット・パーカ | 1 | 17 | 0 | 4 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 包帶 | 0 | 0 | 3 | 11 | -2 | 0 | -1 | 1 | 1 |
| 學藝會之鎧 | -4 | 16 | -2 | -2 | 2 | 0 | -2 | -1 | -2 |
| 覺悟之鎧 | -4 | 18 | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | -1 |
| 策士之鎧 | -5 | 20 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | -1 |
| 安全之鎧 | -5 | 22 | 0 | 2 | 1 | -2 | 0 | -2 | -1 |
| 洗禮之鎧 | -5 | 17 | 11 | 3 | 1 | -2 | 0 | -1 | 1 |
| 怨念之鎧 | -4 | 25 | 9 | 4 | -1 | -2 | 1 | -1 | 0 |
| 灼熱之鎧 | -3 | 12 | 3 | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| フリージングアーマー | -1 | 19 | 5 | -2 | 1 | 0 | 0 | -2 | -1 |
| リフレクトアーマー | -4 | 15 | 8 | 2 | 0 | 0 | 1 | -1 | -1 |
| 初戀之鎧 | -2 | 10 | 0 | 5 | 1 | 0 | -1 | 0 | -1 |
| 鬼畜之鎧 | -4 | 24 | -20 | 5 | -1 | 0 | 1 | 1 | 1 |

## 下半身裝備

| 裝備名稱 | 素早 | 防御力 | 抗魔力 | 魅力 | ソフィア | ハンナ | ライズ | レズリー | リンダ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| チェックのスカート | 0 | 5 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ブリーツスカート | -1 | 4 | 0 | 5 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| スポーツブルマ | 3 | 1 | 0 | 10 | -1 | 2 | 0 | 0 | 1 |
| パジャマズボン | -2 | 12 | 3 | -1 | -1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 東洋のパジャマズボン | -2 | 11 | 4 | 2 | 0 | 0 | -1 | 0 | 0 |
| レザーパンツ | 0 | 1 | 1 | 6 | -1 | 1 | 0 | 2 | 1 |
| カラテズボン | 2 | 14 | 2 | -1 | 1 | 1 | 0 | -1 | -1 |
| しましまのパンツ | 1 | 8 | 0 | 2 | 1 | 1 | -1 | -1 | 0 |
| バスケユニフォーム（下） | 2 | 7 | 3 | 1 | 1 | 2 | -1 | -1 | 0 |
| カジュアルスカート | 0 | 5 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 |
| ラップスカート | -3 | 9 | 4 | 3 | 0 | -1 | -1 | 0 | 0 |
| フリルスカート | -4 | 9 | 2 | 3 | 1 | -1 | -1 | 0 | 1 |
| ティアードスカート | -1 | 5 | 0 | 6 | 0 | 1 | -1 | 1 | -1 |
| シックなスカート | -3 | 6 | 5 | 5 | 0 | -1 | -1 | 0 | 0 |
| トランペットスカート | -5 | 10 | 1 | 3 | 0 | -2 | -1 | 0 | 0 |
| ジーンズ | -2 | 17 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | -1 |
| カットオフジーンズ | -2 | 3 | 0 | 7 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | -1 | 2 | 0 | 7 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| スパッツ | 2 | 6 | 6 | 7 | -1 | 2 | -1 | 0 | 1 |
| スラックス | -1 | 7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | -1 |
| サルエルパンツ | -2 | 15 | 7 | -3 | 1 | 0 | -1 | -1 | -1 |
| ルーズブルマ | 2 | 7 | 8 | -2 | 1 | 1 | -1 | -1 | 1 |

## 23. 侵入暗黑都市“达以”

为了寻找青色飞行石和王女,主角等人继续前行,来到了暗黑都市.发现城门紧锁,这时会有少许分歧:

### 拉芝在队内

若拉芝是成员,她便会为玩家将城门大开,如此便可以偷偷潜入城内了!但玩家仍可以去进地下水道的。

### 拉芝不在队内

拉芝以外的情况，便要靠地下水道潜入城。

下水道内中会有怪物出现,其中更有道道屋,在内能免费得到一把锁匙,可以开启一些不能开启的宝箱。

无论那条路径，最后也会成功来到城内的町子,

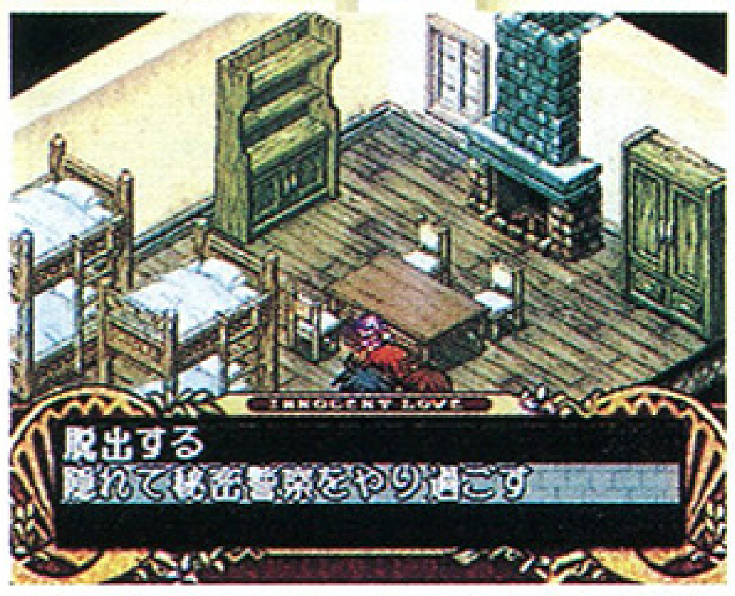



但却即时被敌人所发现,然后被包围！主角回想起,在参加武术大会得胜后,于颁奖时曾见一个偷偷摸摸的男人离开，原来就是他通风报信。但现在也不是计较这些事的时候，还是快快将面前的敌人打倒离开吧!

## 24. 是躲藏还是逃走?

成功将面前敌人打倒后，会得到敌人的一件制服，其后有一名女子出现帮助主角，将主角带回自

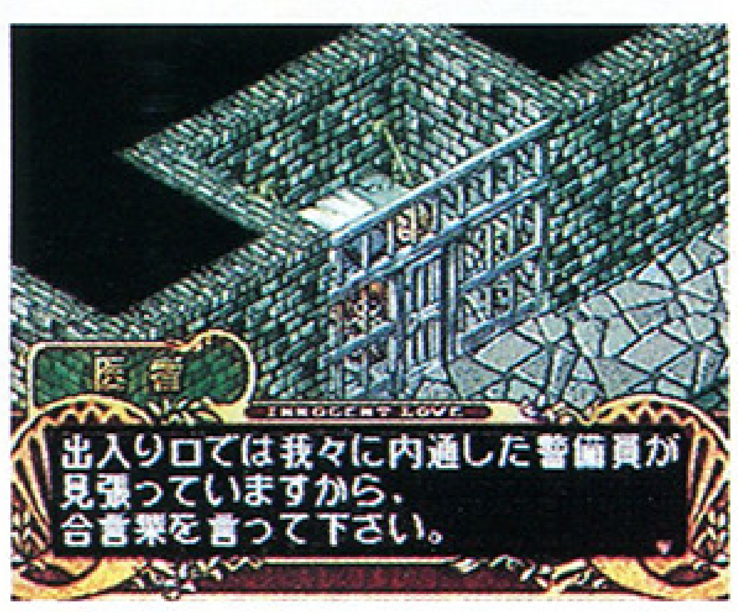



己的家暂避。

在家隐藏地过了一晚,但第二天敌军便来到搜查,玩家为了逃避，会有两项选择，一是找寻逃出的方法,二是躲藏起来。但无论那一个，到最后也是要去牢狱找“医师”的。

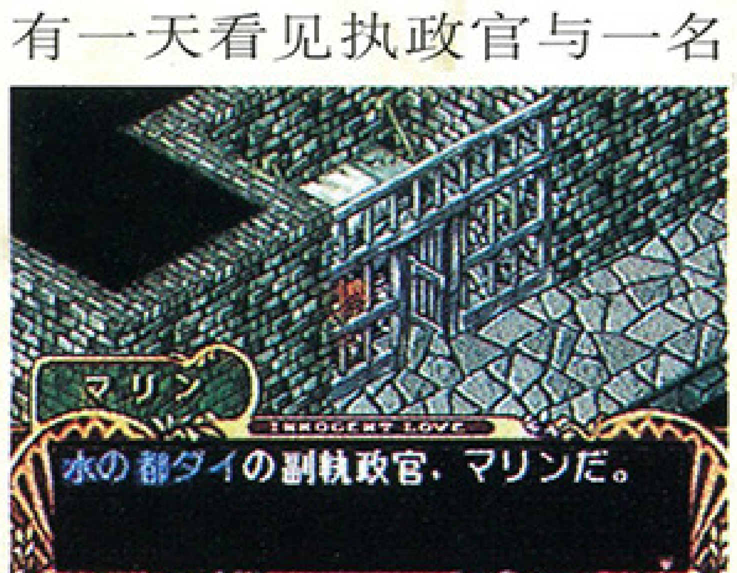
于牢狱内得到医师提




供的一些情报，然后便利用“胜利之键”将狱门打开。前往町中的教会,得知情报要由看守所西进入,来到看守所西,靠着“秘密警察之服”顺利入到其中。

## 25. 与“恶魔”之战!

先往看守所内的监狱处,会遇上一名少女,利用“胜利之键”将她救出牢狱。她是这个町的副官,因有一天看见执政官与一名




充满着邪恶笑声的怪黑影谈话，而且指挥着执政官，之后被发现，所以便被锁了入监狱之中。在牢狱中再向下，会有一士兵阻挡去路,需要先说出暗号,才能通过，尝试第一个吧。

之后调查房内中间处的物体，便能下到秘密通道，如此便会逃离看守所。返回教会，看见医师和女儿重聚的一幕。在教会中



度过了一晚，翌晨便打算招集人民预备攻打执政官的住所“执政官府”。

在町的左上方便能去到执政官府的门前，已看见一大班人在等待着，其后成功冲入其中，找到最大的房门的那间房，便是执政官所在的房间。

主角等人打倒失去了常性的町长，但之后真正的首脑才现身。

### 收集齐所有的飞行石

BOSS的力量也不算太强，最大原因是他没有特别攻击，只靠每击扣过一百六十以上体力的剑，相信对玩家不会造成太大的伤害。




敌人战败后,便急急离开，遗留“青飞行石”在地




上。主角也由此收集齐两粒飞行石，可以预备前往妖精世界了！两位同伴于窗边向外观看，见町内所有的武器也在一瞬间完全不见了！这个“暗黑都市”也从此可以回复正常啦!而倒在地上的执政官也恢复意识，并且已经不再受控制，回复正常。

后来执政官为了报答主角等人，于是送了一条“飞行艇之锁匙”与主角,玩家便可去执政官门口左下方的飞行场乘坐飞机直接返回“王都”。

## 26. 出发往妖精世界

经过这么辛苦的旅程,现在终于回到自己的地方,玩家一定是先去宿屋休息一会吧?！这时若选独立房睡，队内两名女孩中的




其中一位，对主角好感度增高的少女在晚上时便会来找主角，这是她的最后告白，在最后晚上……

来到城中与神祇官和将军报告旅程中的一切事情,之后神祇官便将“刻之

泪”交给主角，玩家由此便可正式起程往“妖精世界”。

行至圣父母挂画前，使



用两粒飞行石，飞行石便会回到本来的位置，房中中间的位置也忽然发出了一条大白光，所要预备的已经预备好了……

## 27. 妖精世界中的恶魔

来到妖精世界，玩家往左上方一间屋前与一位妖精谈话，她便会因玩家胸




前那块勇者之板而变身。

她给了主角很多重要的情报，又知道“星之泪”在魔王城里。最后她的家会成为宿屋，玩家能在她家选择休息。在村中四处走过后，拿齐所有道具，便可以预备进入魔王城中。

## 28. 最后迷宫魔王城

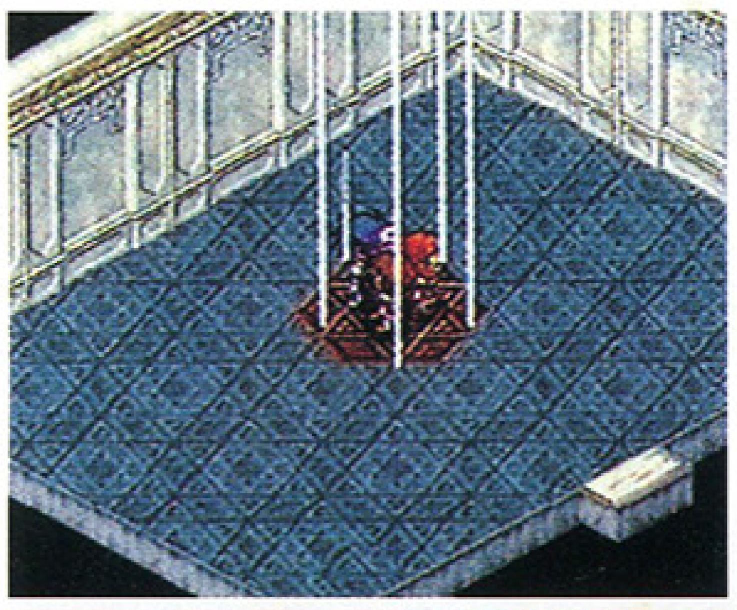
就是图中那种魔法球了！启动魔法球后才能用魔法阵启动魔法球后，再



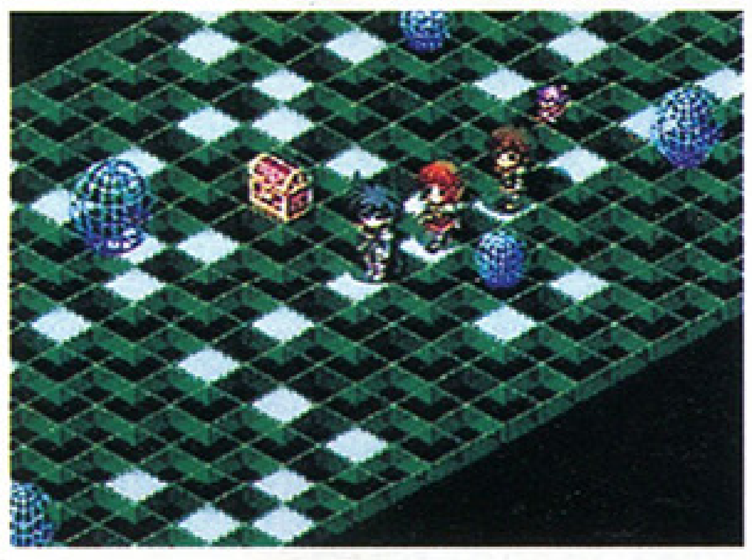

回来这镜前便会被吸入进去。

魔王城总共有六层。每一层有一个魔法阵，这阵是用作层与层之间的传送，但全都要先在另一处启动了特别的装置后，魔法阵才会有用。

在第四层会有女神像





作回复体力之用。

第四层的激光地区，只要是闪烁的地板，便能行过。

第五层中有两个“巨肉”装置，需要玩家调查并将其破坏，然后左上方的大房门才能开启。

第六层的大门前会有SAVE机，还能照相？！要把握这次机会呢！因为接着的一仗便是最后一仗了！

## 29. 最后一战

D. 便是最后一战的对象，不过他会除下了那个面具。HP大约超过一万的他，攻击力能扣我方同伴过二百的体力，要特别留意呢，若有合体技便记得使用啦！因他是没有再变身的了，一招合体技能带




给他很大的伤害，要好好运用。

将他打倒后，成功得到了“星之泪”，然后回到妖精女王处，她便会为玩家预备回家之路。她带人到上方的魔法阵石柱，其中




一条柱有魔法图案，但到现在还欠两粒……之后对着柱子使用“刻之泪”，魔法阵图案便会亮起，众人便可以回到自己的世界去啦，之后立即去皇上的房间，在皇上面前使用“星之泪”，如此，皇上便康复



了！而游戏也到这里完结。不过，大家记得到SAVE啊~因为这游戏不是爆一次便算的，爆一次机并不




算真正爆机，因当中还有很多不同的事需要玩家玩第二次和第三次时才能尝试到，所以玩家可以继续将这游戏多玩两次呢!

第二次开始时，若选回



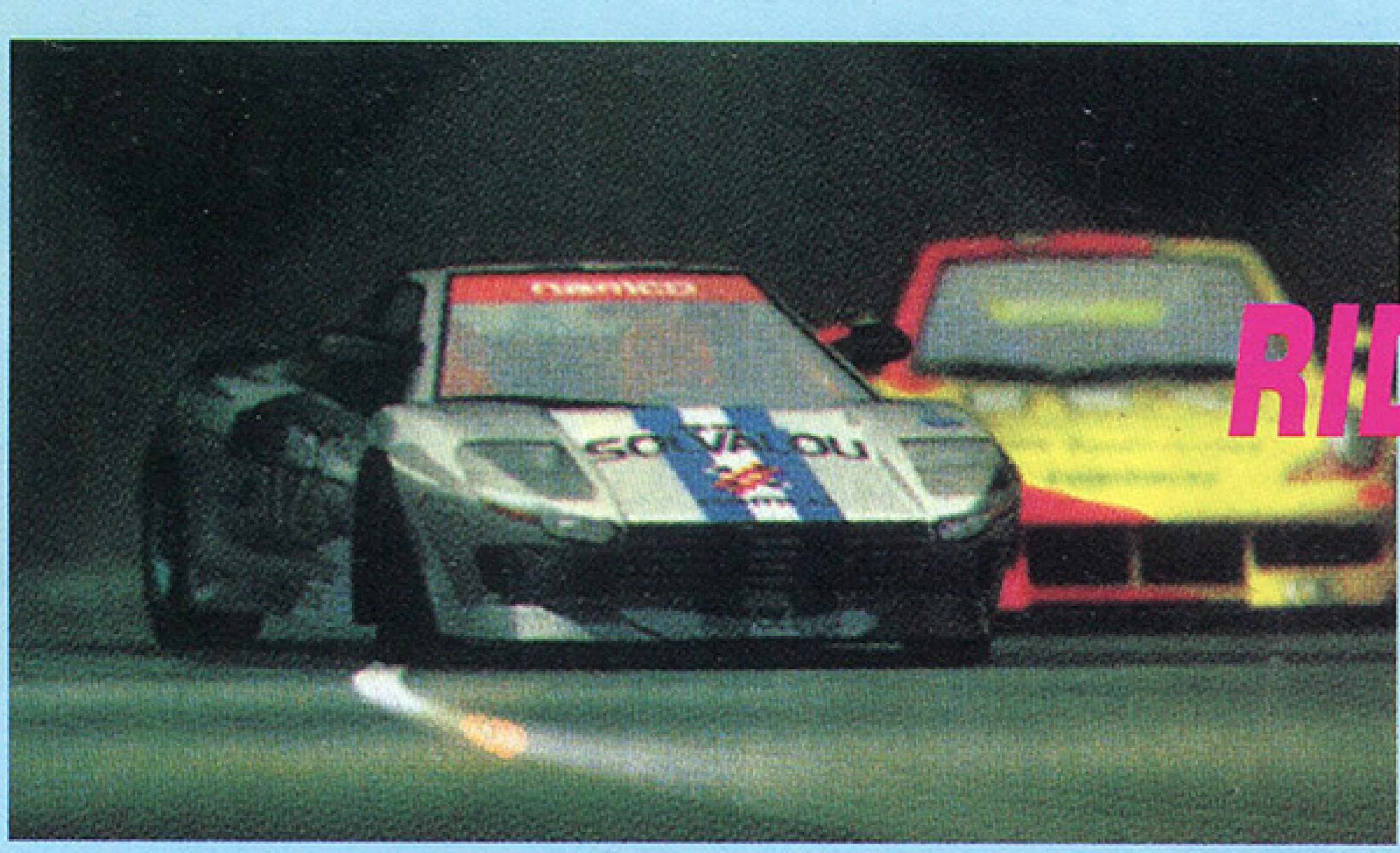

当初的女同伴，那些好感度会继续维持下去的。

金钱、衣服方面也是能维持下去。

靴

| 名稱 | 素早 | 防御力 | 抗魔力 | 魅力 | ソフィア | ハンナ | ライズ | レズリー | リンダ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| コイン・ローファー | -1 | 7 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| サドルシューズ | -1 | 8 | 1 | 2 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| ワンストラップシューズ | 0 | 6 | 4 | 5 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| オリエンタルシューズ | -1 | 4 | 4 | 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| バレーシューズ | 3 | 4 | 1 | 6 | 1 | 0 | -1 | -1 | 0 |
| モカシンシューズ | -3 | 9 | 5 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| テニスシシューズ | 4 | 8 | 0 | 4 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| バスケットシューズ | 5 | 10 | 0 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| トレッキングシューズ | -1 | 13 | 0 | 3 | 0 | 0 | 1 | 0 | -1 |
| スニーカー | 4 | 8 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 | -1 |
| ハイヒール | -3 | 5 | 1 | 7 | 0 | -2 | -1 | 1 | 1 |
| サンダル | -1 | 3 | 1 | 6 | -1 | 0 | -1 | 1 | 1 |
| 東洋のサンダル | 0 | 4 | 4 | 4 | 1 | -1 | -1 | 0 | 1 |
| ビーチサンダル | 0 | 2 | 2 | 6 | -1 | 1 | -1 | 0 | 1 |
| 東洋のビーチサンダル | -2 | 2 | 3 | 7 | 1 | 0 | -1 | 0 | -1 |
| スリッパ | -2 | 3 | 1 | 3 | 0 | 0 | -1 | -1 | -1 |
| 怪獣スリッパ | -3 | 6 | 2 | 10 | 1 | 1 | -1 | -1 | -1 |
| 木之靴子 | -3 | 14 | 5 | -1 | 1 | -1 | 0 | -1 | 0 |
| 黄金之靴子 | -8 | 19 | 2 | 1 | 1 | -2 | 0 | 1 | 2 |
| ガラスの靴子 | -2 | 8 | 8 | 5 | 2 | -1 | -1 | 0 | 1 |
| ピエロの靴子 | -1 | 7 | 7 | -1 | 1 | 0 | -1 | -1 | -1 |
| ゴム長靴 | -2 | 15 | 6 | -4 | 0 | -1 | 0 | -1 | -2 |
| 革のブーツ | -1 | 16 | 1 | 4 | 0 | 0 | 1 | 1 | -1 |
| 底上げのブーツ | -2 | 14 | 2 | 0 | 1 | -1 | -1 | 2 | -1 |
| 編上みげのブーツ | -2 | 15 | 1 | 2 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| ジャングルのブーツ | -3 | 18 | 1 | 2 | 0 | 0 | 2 | 1 | -1 |





# R4
## RIDGE RACER TYPE 4

《RIDGE RACER》系列对于PLAYSTATION来说，可算是赛车GAME中的必玩选择。每一集都给予玩家极大的乐趣。不知不觉《R4 RIDGE RACER TYPE 4》已是这系列的第四集了，游戏方面仍是十分出色，不过吸引人的并不是游戏本身，而是跟GAME同日发售的“JOGCON手柄”。

| PS | RAC/MEM | NAMCO |
| --- | --- | --- |
| | CD-ROM × 2 | 发售中 |
| | 可双人玩，可对应震动手柄和专用手柄。 | |

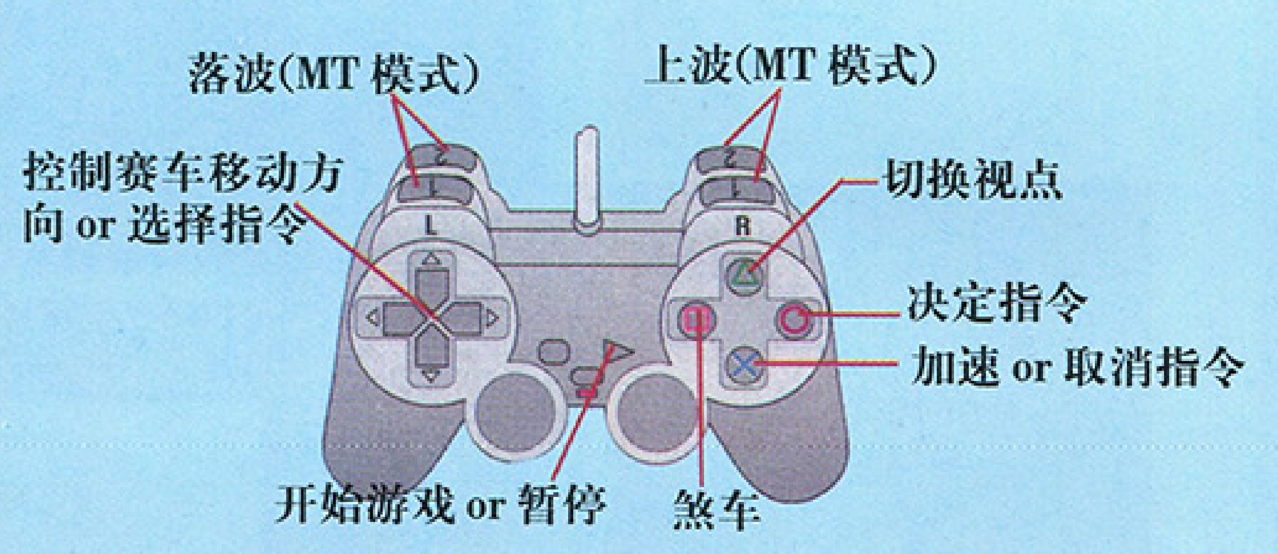




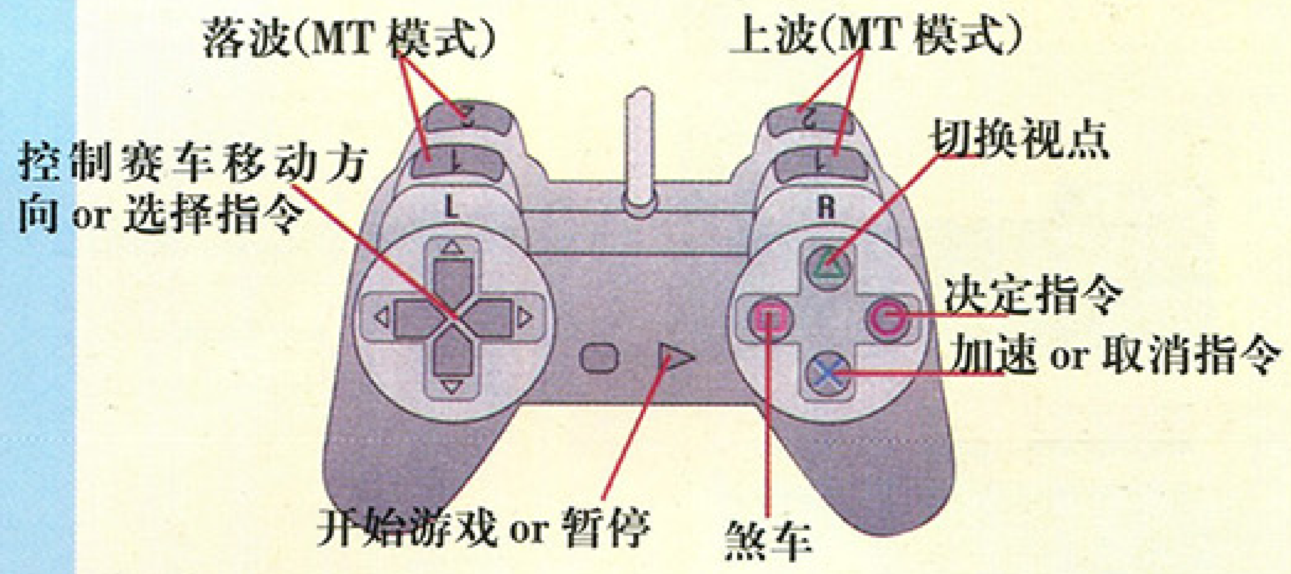



## 操作方法

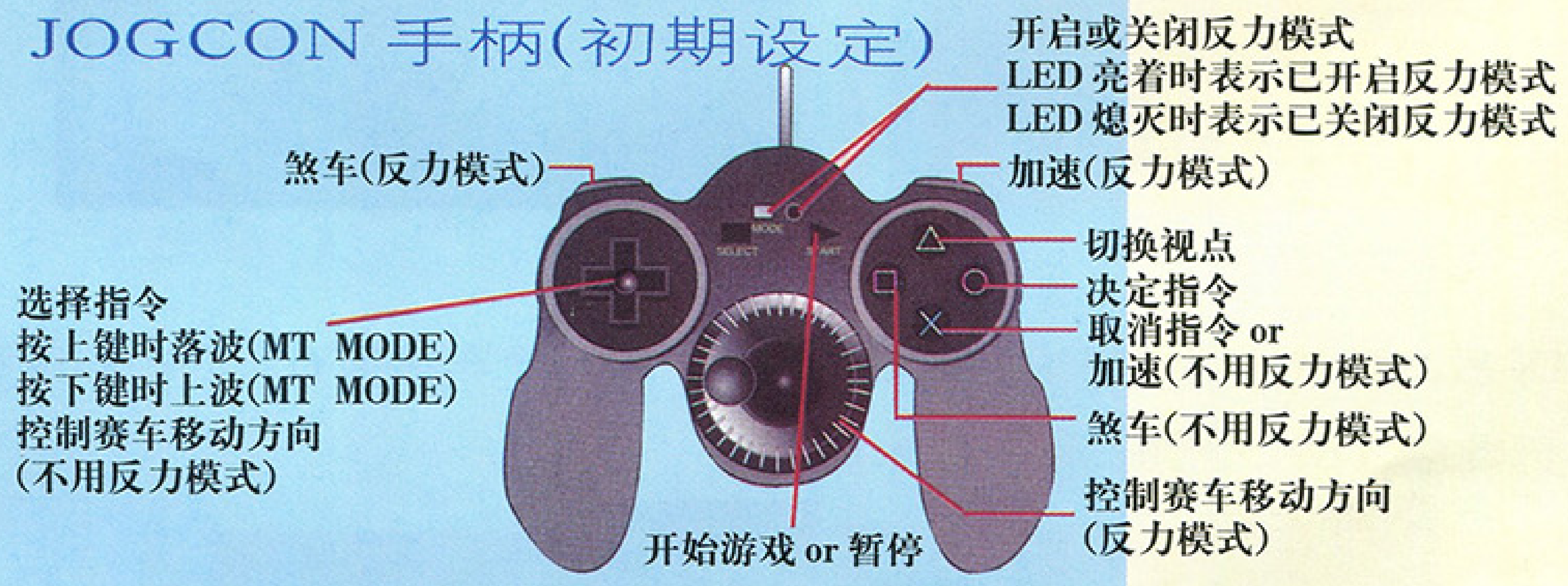
### DUAL SHOCK 手柄(初期设定)




### 一般手柄(初期设定)




### JOGCON 手柄(初期设定)




## JOGCON介绍

这是NAMCO为了配合R4而特别制造出来的专用手柄，如图中所见，外貌上与一般手柄并没有太大的分别，只是在中央部分多了一个转向盘。这转向盘便等同于赛车中的方向盘，玩家可用此来控制赛车的转弯角度。可能大家会说这并没有什么特别的，因为市场上也有类似的产品，但这想法是错误的，因JOGCON最特别的地方是那反力效果，这效果有如真车中的抢方向，玩家可受到赛车中更真实的感觉。NAMCO提供的握持JOGCON方法，利用左右手的拇指来控制转向盘的转向角度，而左右手的食指和中指则用来控制加速和转波。





## 实际感受

开始接触JOGCON时，感觉是觉得怪怪的，转向过于敏感和反力出现时难于控制。不过玩了数次后，已慢慢有了点心得，成绩也不断进度。但感觉用双手来控制转向并不灵活（个人问题），于是在OPTION中改变设定，发现在内里有很多不同的按钮设定，按钮的改变、中位的误差值、转向的敏感度和反力的强弱。



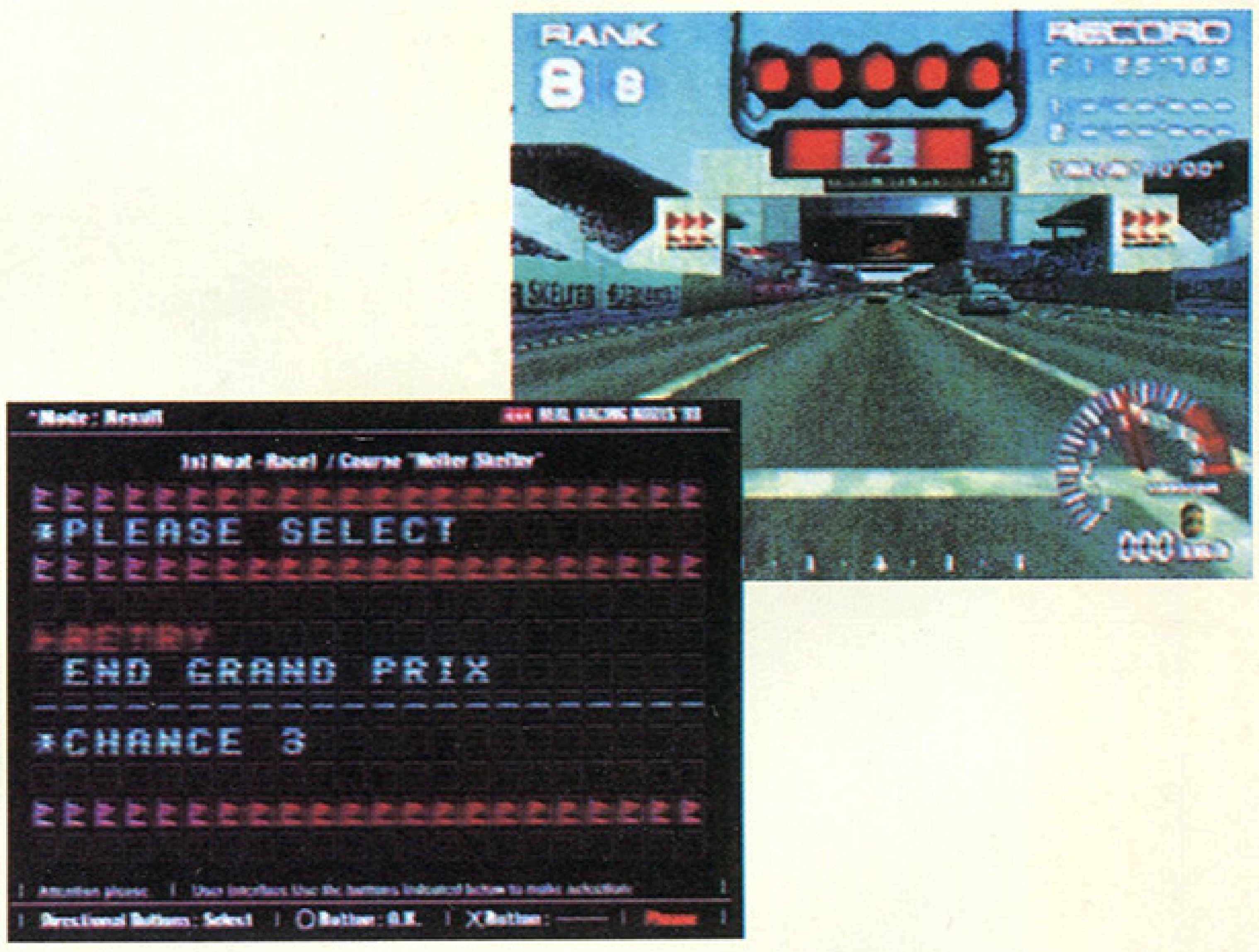
改变后的设定是，按钮设定为EMODE(只用右手控制转向(如同玩遥控车)，而左手则负责转波和加速)，中位误差值设定是0，转向敏感度是90°（如果有60°应会更好），反力的设定是强(这只是个人喜好，个人应寻找最合适自己的设定)。回到游戏时，操控绝对得心应手，如GP赛中的一个发夹弯，只要稍稍减速，便可一把方向就过了，试向一般手柄要如何能做得到，现在只寄望JOGCON能对应更多PLAYSTATION的赛车GAME(如迟些推出的GT2能够对应便最好了)。

## GRAND PRIX

游戏开始时玩家身为一位赛车手，这时玩家可选择希望加入的车队和车辆，之后便可在赛道飞驰，为着最终的锦标而迈进。玩家在每场中所得到的成绩，将会直接影响车队日后引进的新车辆。

大赛中的八场赛事共分为三部分，每场赛事中只要到达最低要求名次便可过版。第一次预赛最低要跑得第三名(两场)，第二次预赛最低要跑得第二名(两场)，总决赛一定要取得第一名(四场)。画面会出现RETRY(再来一次)及END(离开GRAND PRIX)的选择。要注意的是每条赛道最多只可跑四次，如四次也未能达到要求便GAME OVER。




车队介绍

进入GRAND PRIX后，玩家便要选择适合自己的车队。而每个车队拥有不同的难度和特性，这会直接影响玩家所得到的成绩，因此应要小心选择，以免将来后悔。




**DIG RACING TEAM(DRT)**

最高速度：D　操作性：D

难易度：★★★★★

关系良好的车厂：没有

关系恶劣的车厂：所有车辆

与各车厂的关系十分恶劣，因此最高速度及操作性也是所有车队中最差的。如没有极高的驾驶技术，在比赛中将会陷于凄惨的景况。对于喜欢挑战实力和接受考验的高手来说，这个车队非常适合他们。




**RACING TEAM SOLVALOU(RTS)**

最高速度：A　操作性：C

难易度：★★★★

关系良好的车厂：ASSOLUTO

关系恶劣的车厂：AGE SOLO

最高速度方面是四车队之冠，在直路上得到很大的优势，往往能在直路上把对手抛离。担操控性比较差，转弯的技巧便来得变成十分沉重。选用关系良好的ASSOLUTO车厂会比较有利，这车队适合中级玩家选用。




**PAC RACING CLUB(PRC)**

最高速度：B　操作性：B

难易度：★★

关系良好的车厂：没有

关系恶劣的车厂：没有

在最高速与操控性上，车队在这两方面取得不错的平均值。而在车厂的匹配上，虽并没有关系良好的车厂，但也没有关系恶劣的车厂，因此在选择车辆时不至出现很大的问题，这车队很适合初级玩家选用。




**RC MICRO MOUSE MAPPY(MMM)**

最高速度：D　操作性：A

难易度：★

关系良好的车厂：AGE SOLO

关系恶劣的车厂：没有

拥有最佳的操控性，赛车反应非常敏锐，转弯时完全能够得心应手，但最高速度低是车队的最大问题。车厂AGE SOLO与这车队的关系非常好，这车队对于初次接触《R4》的玩家来说尤其适合。







ASSOLUTO
国家：意大利
类别：DRIFT
外形：全车以直线为主要线条

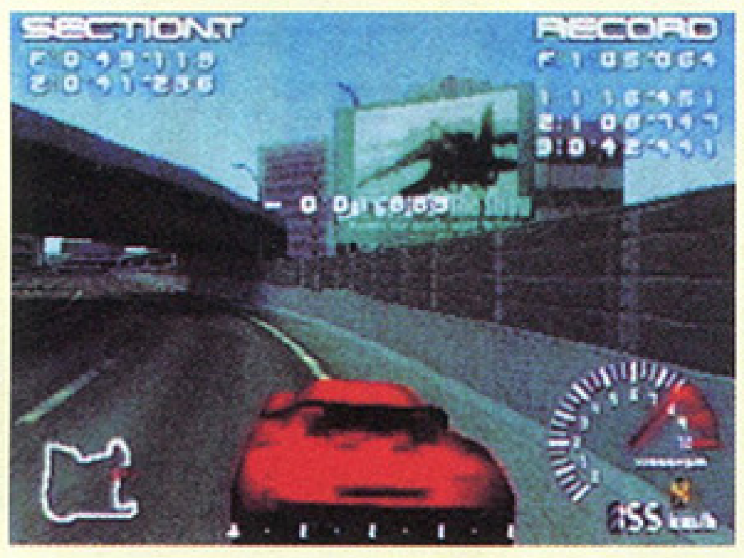
AGE SOLO
国家：法国
类别：GRIP
外形：拥有流线形的车身设计

LIGARD
国家：美国
类别：DRIFT
外形：外貌充满了爆炸力

TERRAZI
国家：日本
类别：GRIP
外形：外形拥有丰富的线条变化

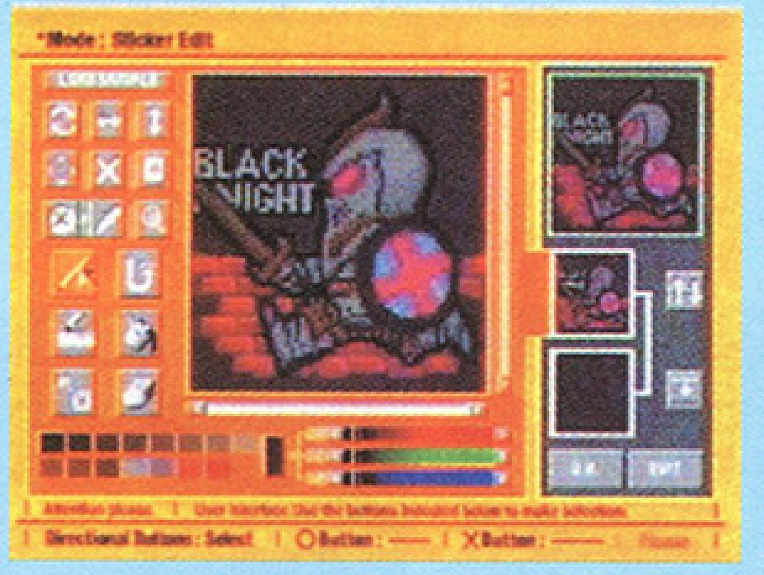
## TIME ATTACK




跑道上只有玩家一人，目的是与时间竞赛，做出最快的圈速。在TIME ATTACK中除了可使用自己设定的车款外，也可使用在GRAND PRIX中得到的新赛车，不过这些新车必须已在车库中登记后才可使用。开始时只有4条赛道可选择。当玩家完成GRAND PRIX中8场赛事后，可选择赛道便会增加到8条。另外，当玩家反方向超过一圈时，便会当作自动弃权。

## GARAGE





如玩家希望把GRAND PRIX中得到的新赛车，拿到TIME ATTACK或VS BATTLE中使用，必需进入GARAGE(车库)作出登记。登记8部赛车，当玩家要更换其他赛车时，必须把其中一部赛车移除才可作出登记。

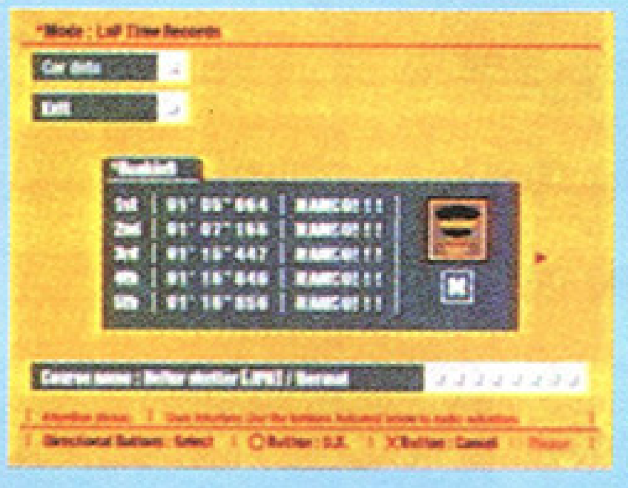
除此之外，玩家也可在车库内更改赛车的颜色或单车标识，另外玩家也可设计独特的标志来贴在赛车上(选择STICKER EDIT时便可自行设计)。

## VS BATTLE




两人对战的模式，画面会分成上下两部分。利用彼此的记忆卡，便可使用在GRAND PRIX中得到的新赛车，不过与TIME ATTACK一样在车库中登记后才可使用。当跑完指定的圈数，首先到达终点的一方便会获胜。而比赛也会在此结束。

## RECORDS



在这里玩家可看到在GRAND PRIX或TIME ATTACK中所得到的成绩。

## SAVE AND LOAD



记录或读取游戏中的资料，如GRAND PRIX或TIME ATTACK中所得到的成绩，另外还有车库内的情况。

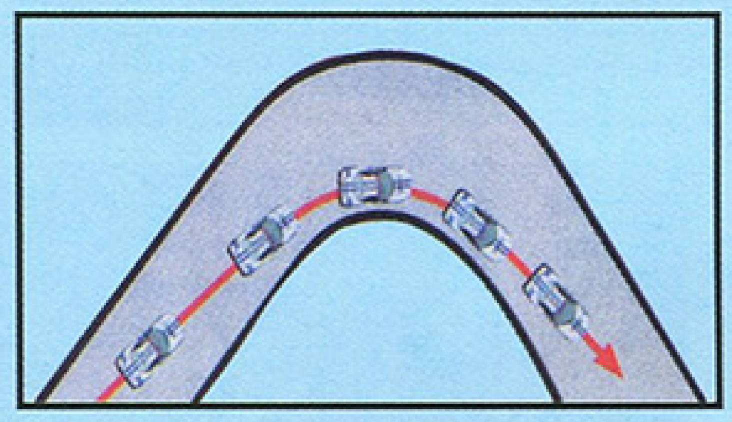
## OPTIONS

玩家可在OPTIONS内改变游戏中不同的设定，按钮的设定、声音的输出形式、画面位置及光暗度的设整，最后是BGM的试听。

# 弯道破解法

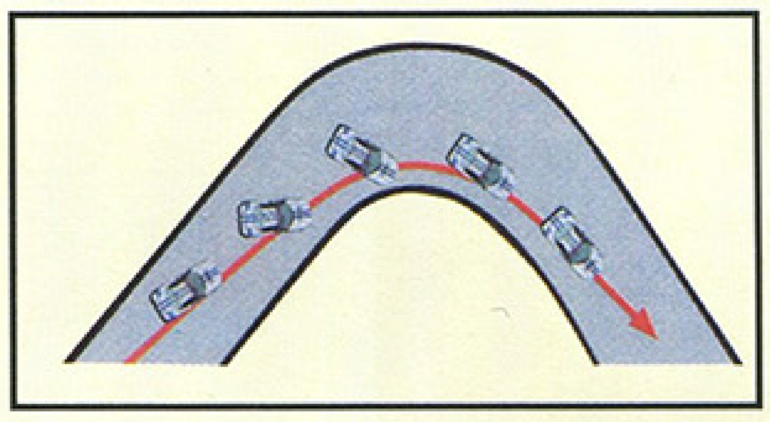
## 减速转弯

利用油门煞车的方法来降低车速，绕过急弯的技巧。当接近弯道时，放开油门或按着煞车键，让赛车速度下降，增加转弯的灵活性。跟着以慢速平稳绕过弯道，在弯道多出口处加速，使赛车抛离弯道，这就是“减速转弯”。在车厂中，AGE SOLO及TERRAZI这两间车厂的赛车，由于拥有比较好的转向反应，因此十分适合利用“减速转弯”的方法来应付弯道。



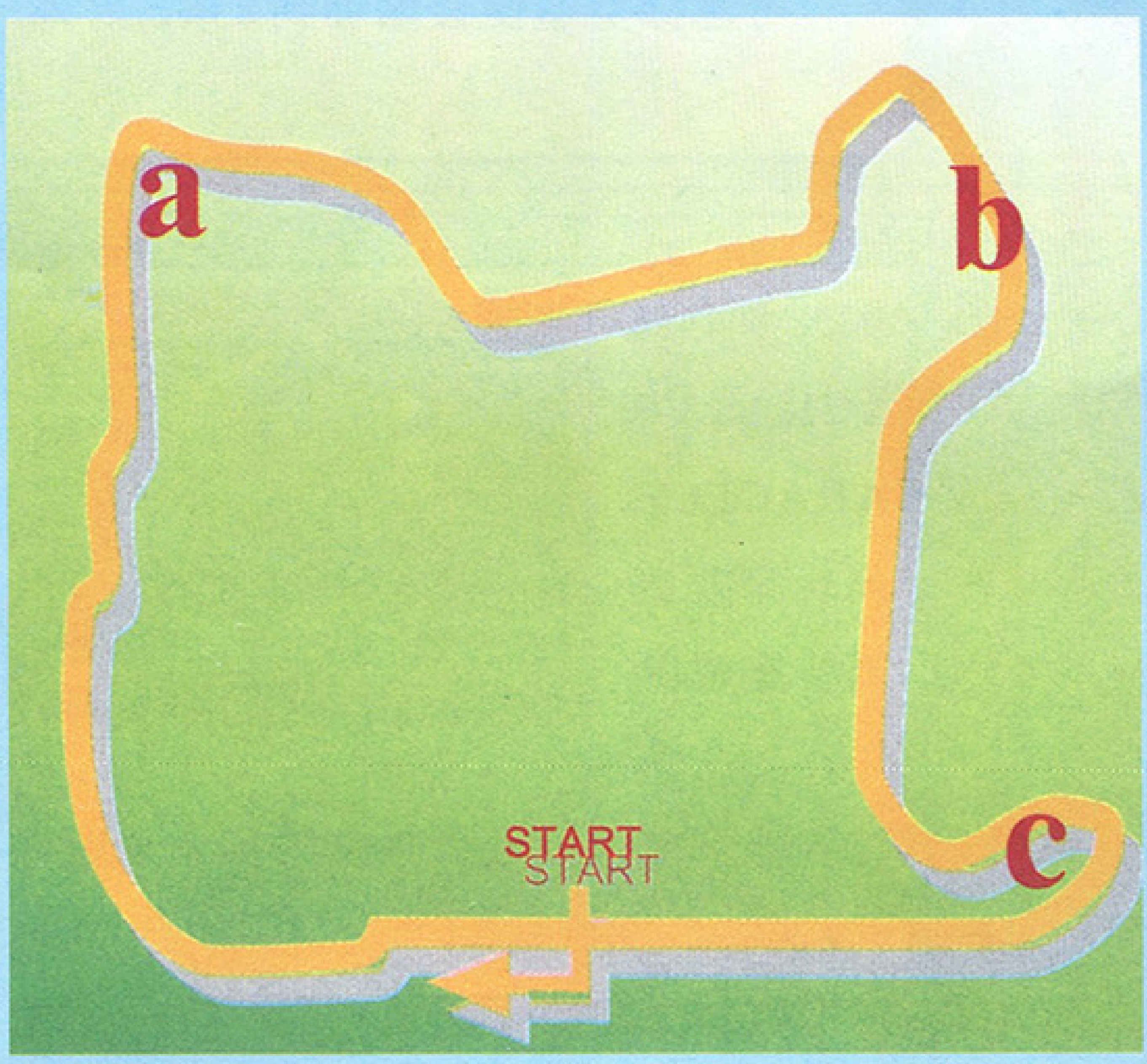
## 甩尾转弯

“甩尾转弯”是利用甩尾时，赛车打滑所带出的力量来越过弯道，这是一种较高的转弯技巧。如说“减速转弯”是AGE SOLO及TERRAZI的专利，那么“甩尾转弯”象是为ASSOLUTO及LIZARD两间车厂的赛车而设的。接近弯道时，将转向盘内侧转尽，接着瞬速放开油门，之后再按油门键使赛车甩尾，赛车便与跑道成一直线越过弯道。



## HELTER SKELTER [JPN]

赛道总长：5220M




这是一条比较容易应付的赛道，赛道的弯度并不是太急，只要略为减速便可轻易走过，但隧道内的赛道要比较注意，过了这段路后是一段直路，如在隧道内有所失误，便会失速而降低直路中的速度，大大影响玩家得到的成绩。

A:由于之前的车速很快，所以记着在弯路前加油。

B:隧道的出入口也有一个急弯，要比较留意。

C:发夹弯比想象中容易通过，只要在弯前减速便可。

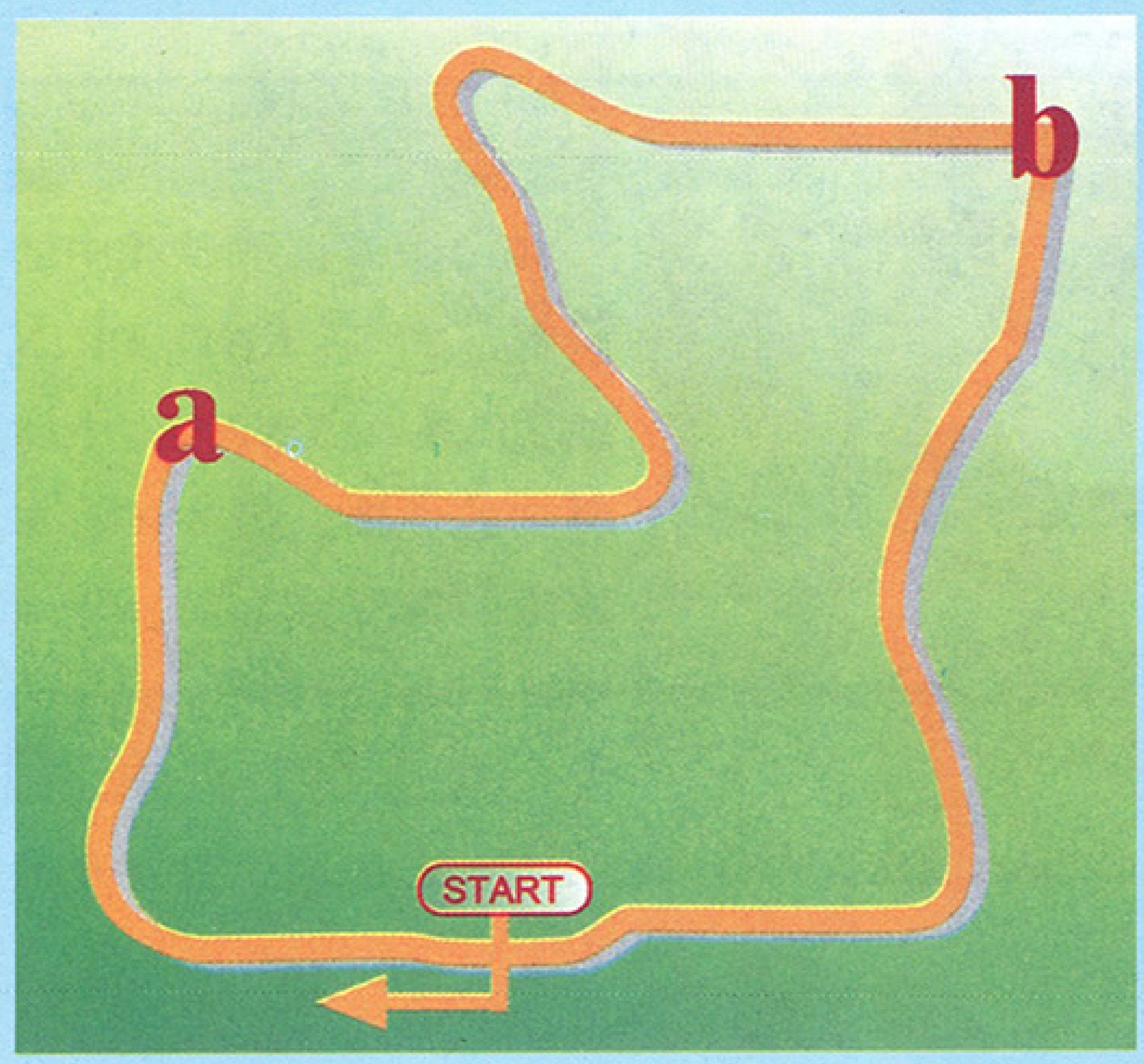




## SHOOTING HOOPS [USA]

赛道总长：3958M

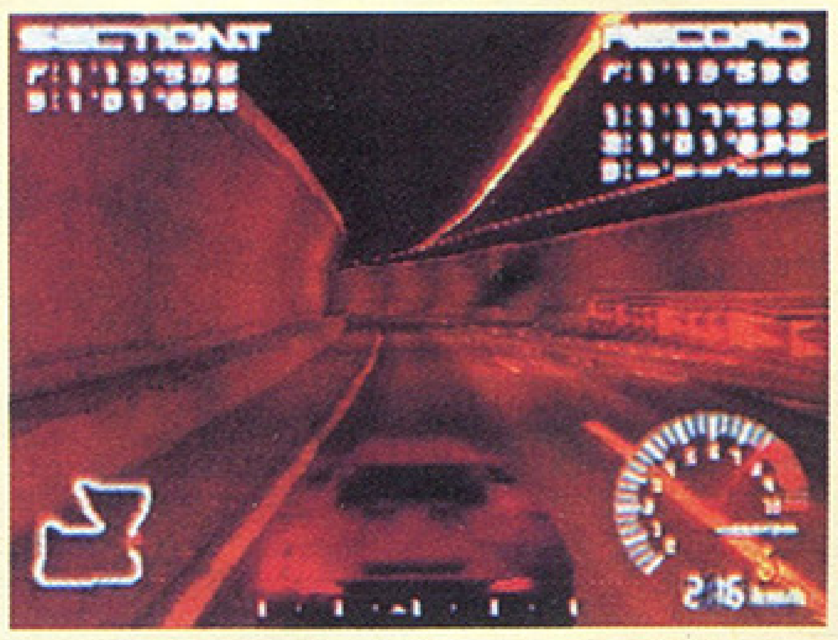
这是GRAND PRIX中最后一条赛道，是一场高速的竞技赛。跑道上主要是由一些大弯位组成，不需要减速便可轻易走过，只是其中有两个弯位要减速，但也不是一些难于应付的弯路，相信各位也可轻易完成。取胜之道是不可在比赛中犯上任何错误，因小小的失误，可使对手远远的抛离你。




A:隧道内的弯道要及早收油。

B:直路前的弯角很急，如在这里犯上错误，在直路上会损失很多时间。





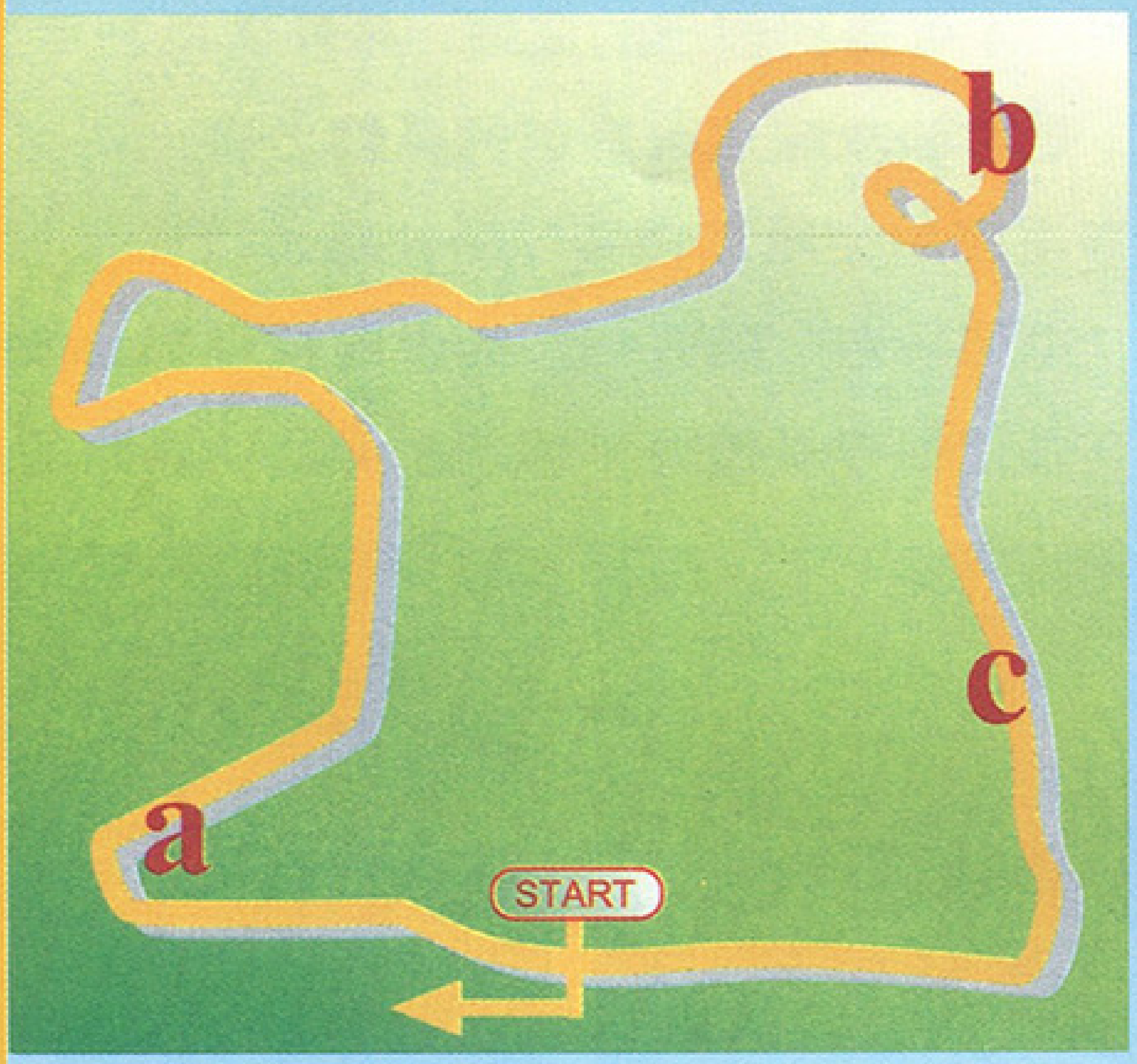




## *WONDERHILL [JPN]*

赛道总长：6686M

这条赛道也是容易处理的一条，不过由于弯度比较多，而且拥有不少急速的弯角，因此各位不要掉以轻心。因日后的赛道会越来越困难，所以各位最好在这赛道中先练熟两种转弯技巧，以便日后能较容易争取到好成绩。




A:这是较难走的一个连续弯道，先减速走过向左边的弯道，跟着用“甩尾转弯”的技巧来过发夹弯。

B:在长命弯内要小心留意车速，以免失速。

C:这段S弯路只要拉条直线便可走过。

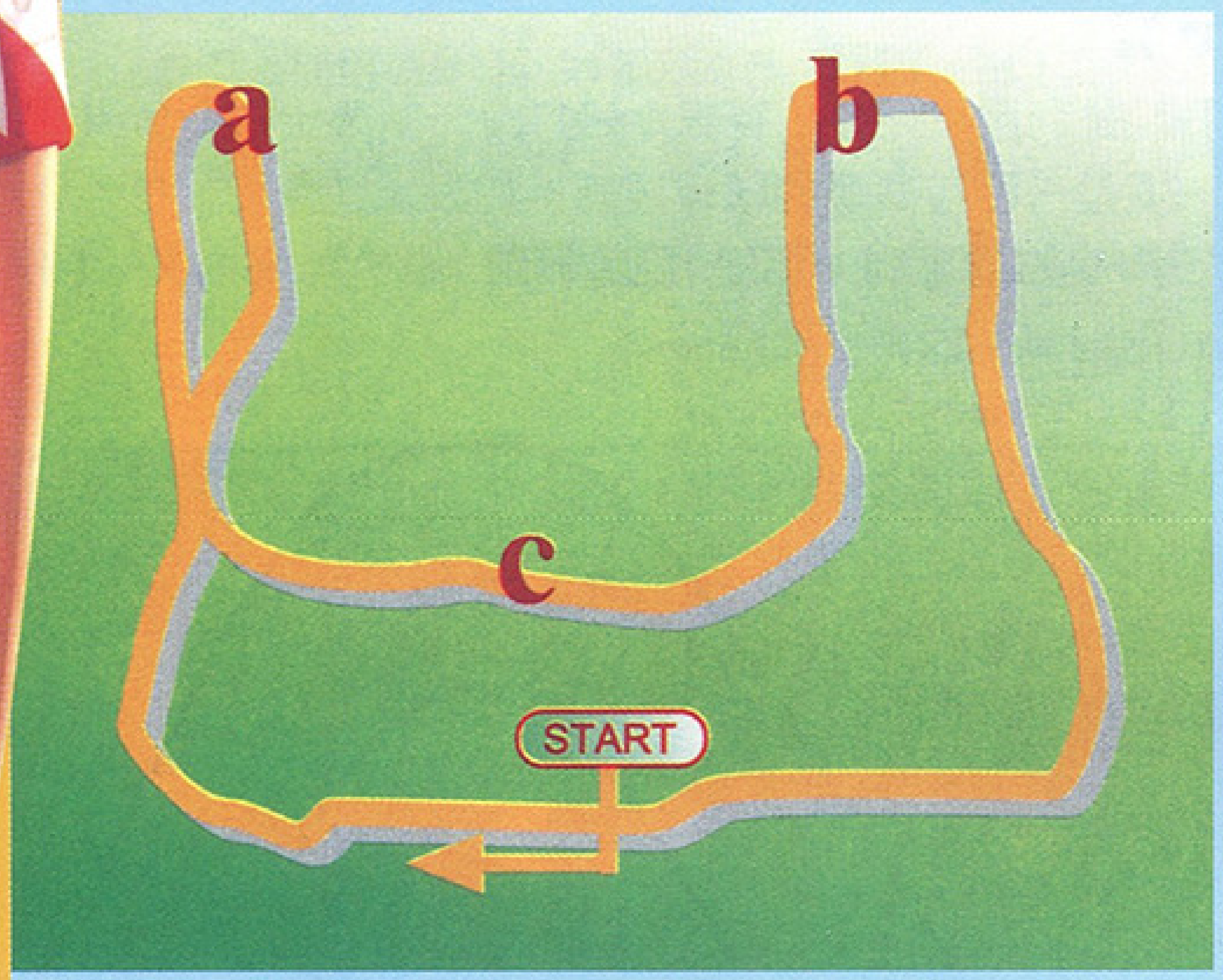




## *EDGE OF THE EARTH [USA]*

赛道总长：5665M

这条是一条晚上比赛的跑道，而赛道是由街道组成。这赛道并不是太难走，只是能够过车的地方实在不多。当遇上前车时，最好稍为忍让，不要过分勉强，在理想的位置才抽头抛掉前车，以免因小失大。




A:因先前的车速来得较快，使这发夹弯的难度增加。

B:除了起步点的一段大直路外，这是另一段过车的好地方。

C:如这弯道过得不好，将会大大影响之后那段路的速度。

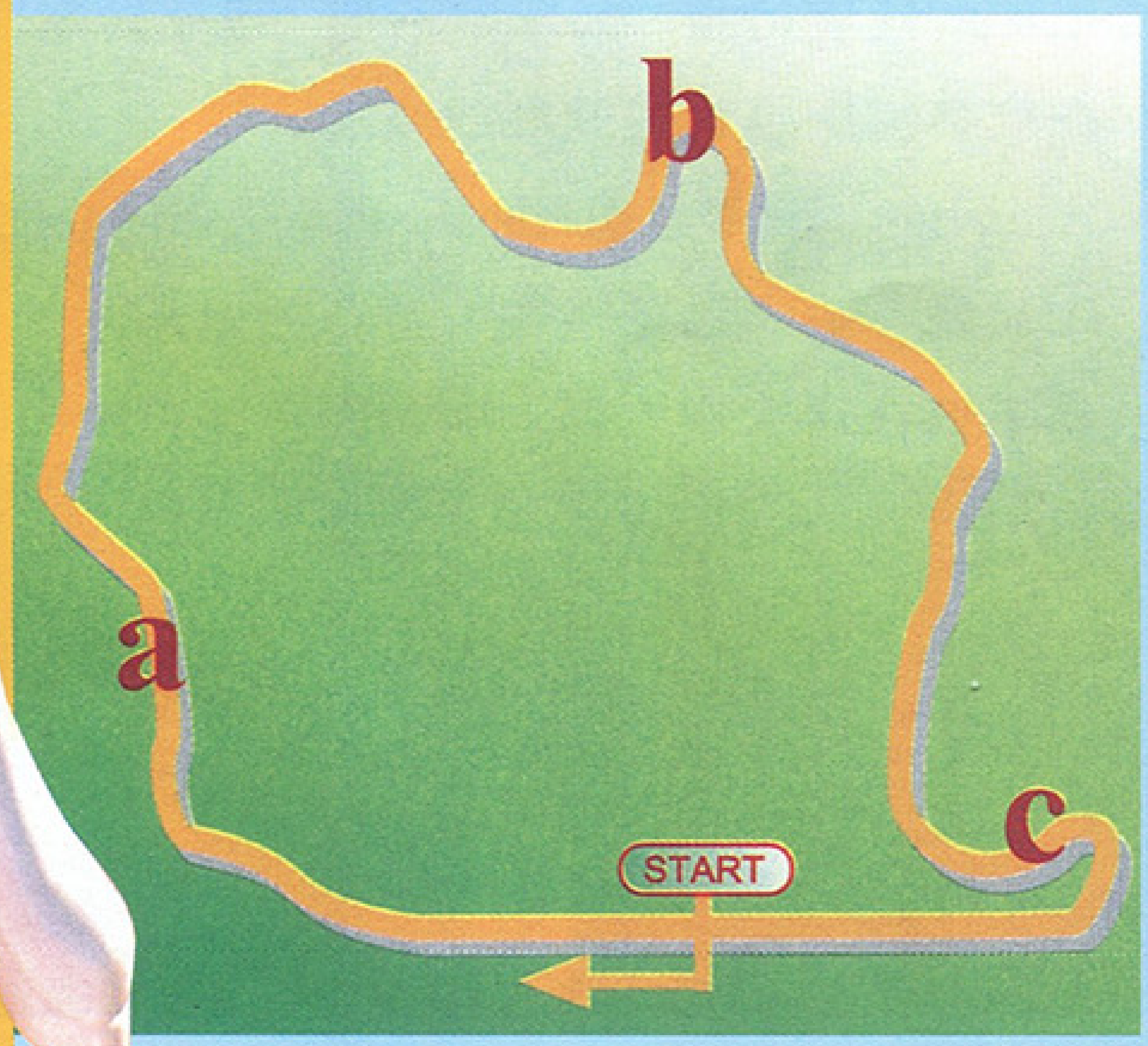




## *OUT OF BLUE [JPN]*

赛道总长：5564M

这条赛道拥有很多直角形的弯度，而且还有一些比想象中更急的弯道，另外在跑道的末段更加上了一段与HELTER SKELTER [JPN]相似的弯道。在这条赛道上，使用“减速转弯”的方法过弯较为合适。

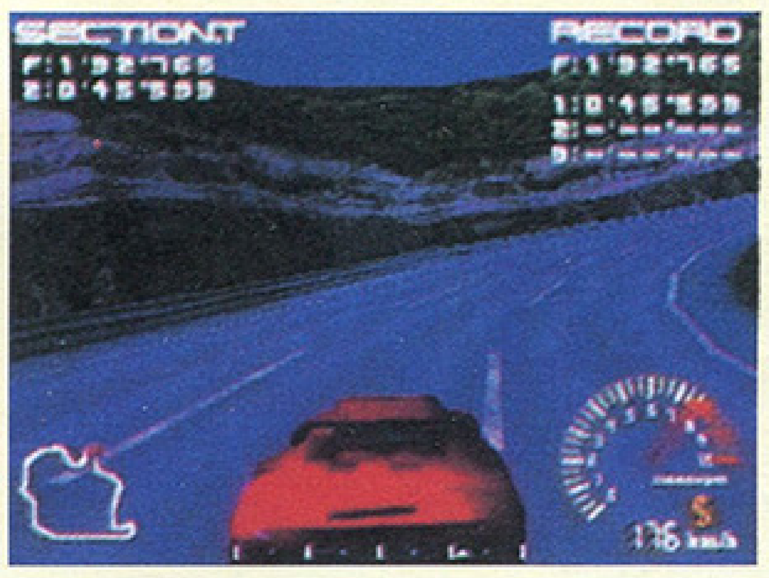



A:这段直角弯道请小心应付。

B:这个长命弯位，留意路面改变，不断作出转弯角度的调整，最为重要。

C:走过的方法与HELTER SKELTER[JPN]内的发夹弯相同。

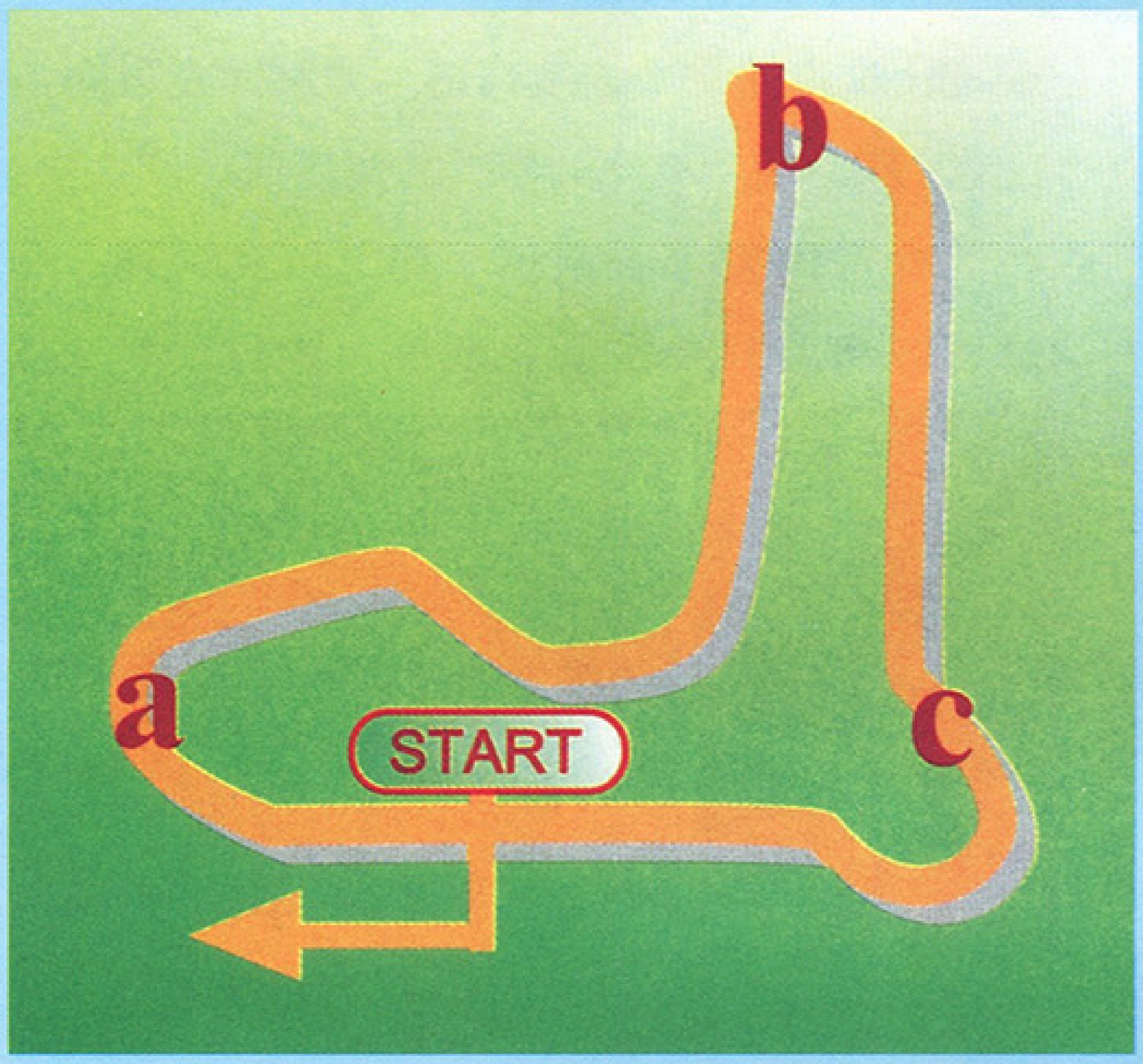






## PHANTOMILE [JPN]

赛道总长：3012M




这是8条赛道中最短的一条，是一条比较高速的赛道。赛道的弯度虽不多，但全都是一些较急的弯角，两种转弯技巧要充分的运用，才可得到理想的成绩。另外懂得利用这些弯角位超越前车，是考验攻略这条赛道的至胜之道。

A:这弯道应用“甩尾转弯”的技巧。

B:用“甩尾转弯”的方法，能做到较理想的效果。

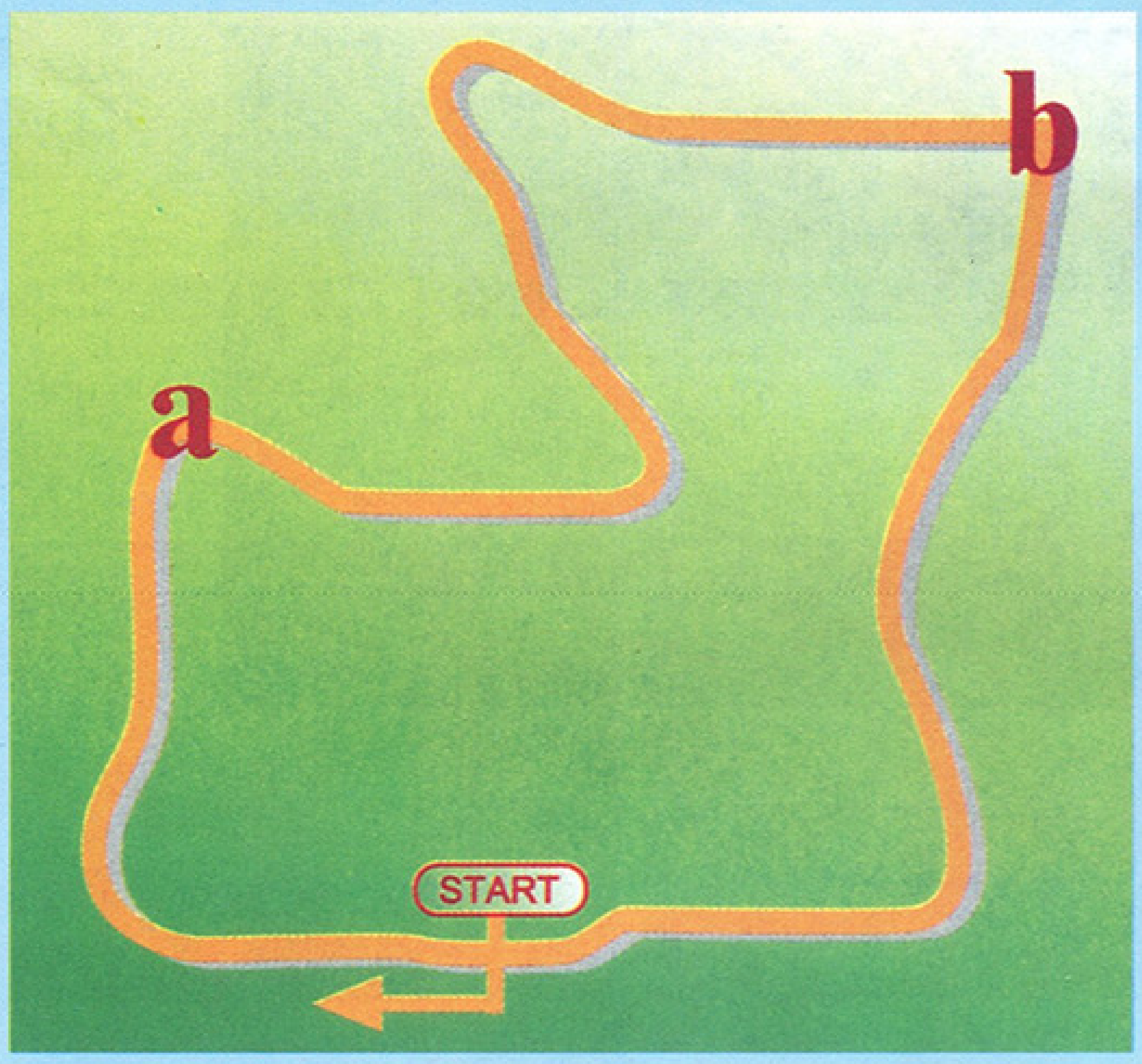
C:这S弯道很容易使赛车撞到墙身。使直路的速度减慢。





## BRIGHTEST MITE [USA]

赛道总长：5868M

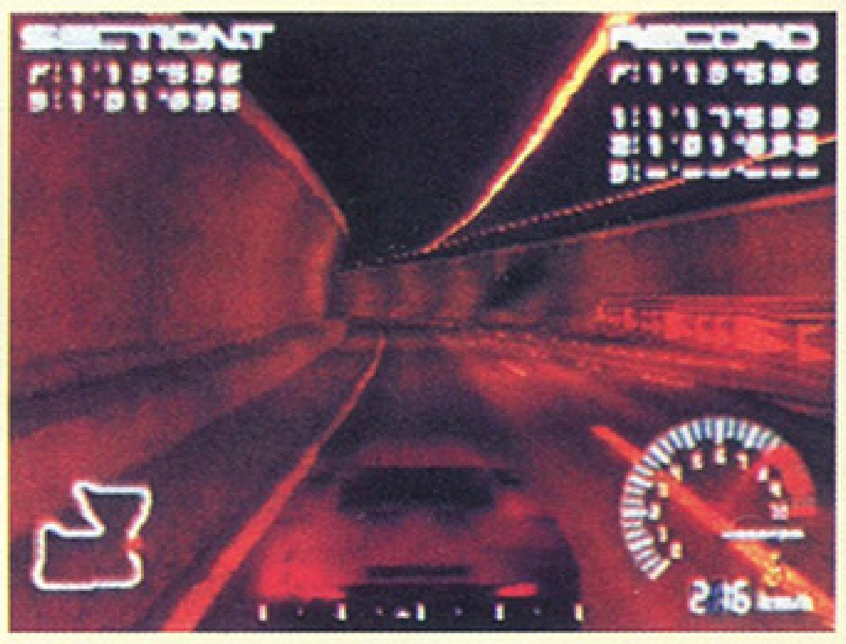



这是游戏中另一条黑夜比赛的跑道，而跑道同样是由街道所组成。赛道上超高一半的路段与EDGE OF THE EARTH [USA]相同，但其他的路段是一些极急的弯角，全条赛道可说是EDGE OF THE EARTH [USA]的蛋化版。

A:看似很急，其实不需刻意减速也可越过。

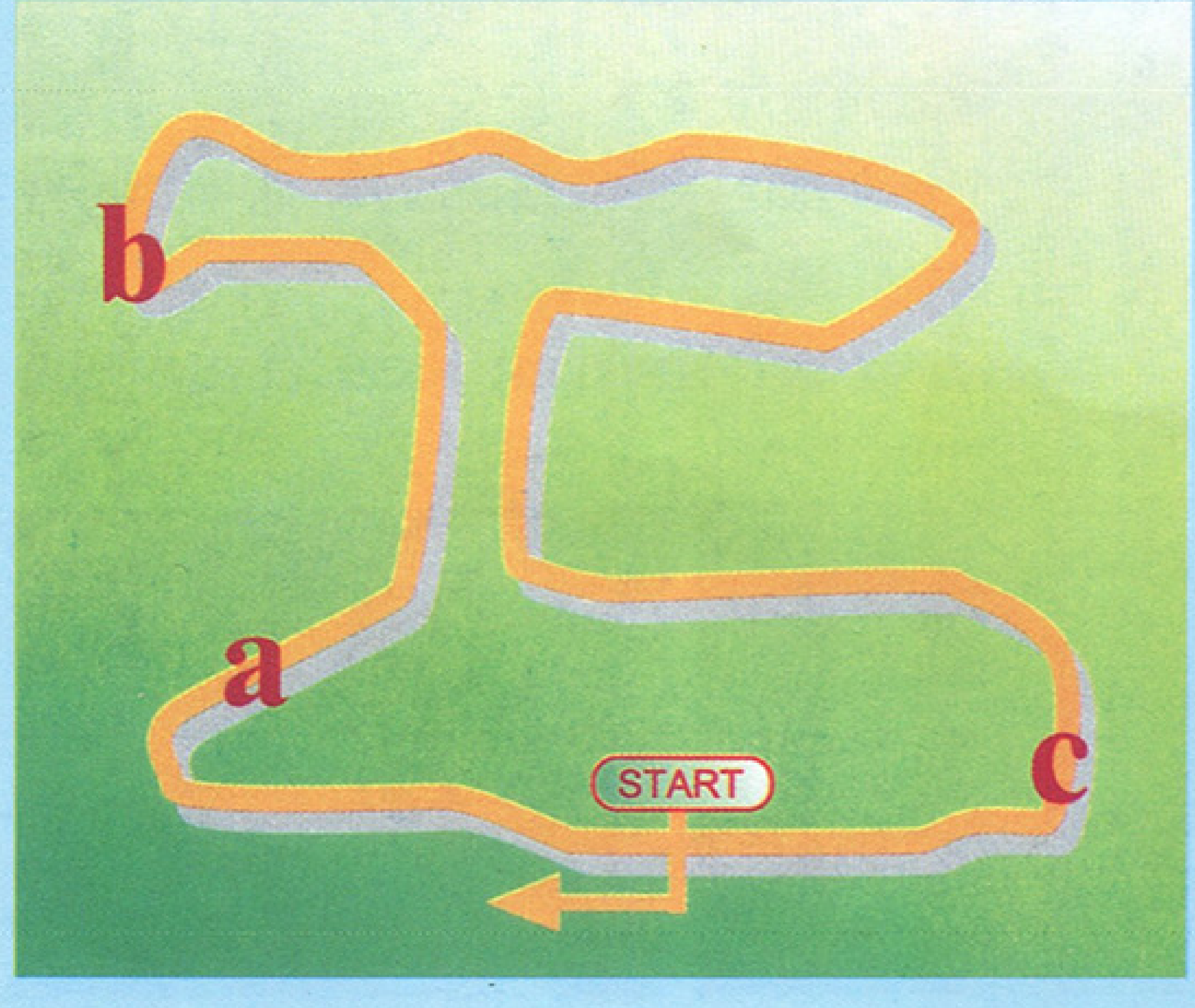
B:飞越这跳台位，当赛车落地时，应做好足够入弯准备，因前面是一个很急的弯位。





## HEAVEN AND HELL [JPN]

赛道总长：6456M




这是最难走的一条赛道，赛道上布满了很多急速的弯位。因弯位较密，用“甩尾转弯”的技巧每每使赛车处于一个很低的速度行走。如玩家不把“甩尾转弯”的技巧练熟，在这赛道中是难得到好成绩的。

A:上山的一段弯道迂迴曲折，稍有失误便会使车速大跌。

B:又是考验“甩尾转弯”技巧的地点。

C:不要在这弯道失误，因前面直路可抢回时间。





# 玩家之窗



本期精彩内容


戏说游戏 66

游戏与我的家庭 66

主机风云之雄霸天下 67

游戏发售大观园 68

秘技门 70

游戏排行榜 73

非常漫画 74

GAME 画廊 78

玩友沙龙 80

# 游戏与我的家庭

文／深圳　吴建华

记得是在九十年代初，“任天堂”家用游戏机在我国市场上炒的火爆，当时我正好进入深圳一家生产“王中王”游戏机的公司工作，我用第一个月的薪水买了一台公司生产的游戏机寄回了兰州的老家，只是想告诉家人我就职的公司是生产这种游戏机的，可没想到由于这台游戏机的缘故，从此游戏就走进了我的家庭，一家人一路玩下去，现在还没有 GAME OVER……

那年春节回兰州渡假，玩游戏竟成为全家人的节目。一有空，家里人就在电视机前轮番作战。我哥和我的小外甥总喜欢玩枪战游戏如“魂斗罗”，每每都打的天昏地暗；当时正在读研究生的姐夫，比较喜欢打“麻将”，不时碰碰运气；姐姐和读大学的小妹很喜欢打坦克，成为家里公认的一对打坦克好手；还有我那只有四岁的小女儿，用她那双小手抓着手柄操纵着“小玛莉”的命运；直到夜深人静时，客厅里仍有人静悄悄地玩着游戏，那就是我的母亲正在玩打台球的游戏……

自从有了第一台游戏机，我家玩游戏就不曾停过。因为母亲很赞赏玩游戏，这位老教育工作者对玩游戏自有一套理论，此套理论的论据就是“心灵手巧”，母亲认为对于养尊处优的现代人来讲，　动手的机会越来越少，而打游戏需要的是“心灵”与“手巧”的结合，激烈的游戏需要你眼观六路，耳听八方，还要快速、准确地操纵手柄出击，才能打过通关，手柄上那上、下、左、右的方向键，再加上几个功能键，让你的手忙个不停，“心灵”与“手巧”的完美结合才能完成游戏中的各项任务，最后取得胜利。而“手巧”还可促进“心灵”，这对小孩子和老年人都很有好处。母亲还认为玩游戏可以培养孩子们的团结、协作甚至牺牲精神，在许多游戏中只有双人联手，精诚合作才能闯过关，这一点我深有体会。每当有空我和小外甥一起玩游戏，总是得到他的援助，因为我玩游戏的水平差一些，我们一起玩“魂斗罗”，在我遇到危险的关头，他总是大叫一声“二姨，爬下，我来！”我自然乖乖听话，他则帮助我解围，有时甚至不惜牺牲自己的“命”来保护我，还会时常把自己的“命”借给我，让我和他一起战斗到最后，总是让我好感动。就连我那小女儿和我一起打“坦克”，在我四面受敌的时候她总是毫不犹豫地对我说：“妈妈，别怕，我来了！”从玩游戏中我知道了孩子是多么爱我。在玩游戏中孩子们学会了怎样去关心同伴，也明白了只有团结、协作才能够闯过通关，争取胜利，这种协作精神带给孩子很大益处，甚至会影响人的一生。

在我的家庭里，除了我，大家都可称为游戏高手，但却从没有人因玩游戏而影响工作、学习，玩游戏对工作、学习还有促进作用。

我那游戏高手的小外甥，在学校里成绩总是名列前茅，和他玩游戏的规则一样，他在学校里很富有协作精神，因此而成为学校的大队长，今年又考取了省重点中学，还参加了“奥林匹克”训练班，准备迎战全国比赛，蛮厉害呢。我的女儿则是一个很有爱心的孩子，她总是喜欢帮助别人甚至不惜牺牲自己的利益，只要你需要，她就会毫不犹豫的献出自己的爱心，去年长江水灾，她把自己的零用钱捐了出来，还打电话问我，“妈妈，你有没有捐款？”这就是我的女儿，总是让我引以为豪。

有一段时间，大姐工作要用电脑练习打字，家里人就主动帮她买了一台电脑学习机。大姐呢，就是通过这台电脑学习机练习打字，通过电脑考试的，当然了在练习打字时也玩玩游戏，游戏也可帮助学习。现在呢，大姐可是一把电脑好手。她工作的医院药库的账目在电脑里存的清清楚楚。

当然有了母亲对玩游戏的支持与参与，家里的游戏机随着市场的产品更新不断更新着，从

# 主机风云之雄霸天下

文／江苏　沈剑峰

游戏业发展至今，家用游戏机已经历了四个发展阶段，目前已是第四代。一：开发萌芽阶段，即从迷你手掌机→黑白机阶段；二：升级补充阶段，即16位机阶段；三：顶级潮流阶段，即从SS→PS→N64阶段；四：究极幻想阶段，即DC阶段，下面根据这四个阶段谈谈电视游戏机的发展。

第一阶段主要以黑白机(即8位插卡机)为主流，其机能在当时来说是不错的，而且游戏种类比较多，节目也比较充实，不过在视觉和听觉方面感觉平平，没有震撼力，只不过是一种休闲娱乐的工具，不过价格便宜，也受到了很多人的爱戴，而手掌机在当时却不太看好，主要是因为节目种类少，容易损坏，因此在这个阶段的游戏迷们只是有一种新鲜感。

第二阶段则是从黑白机的基础上升了一级，到了16位插卡机的时代，但技术上并未有什么大的改进，只是看起来有点不一样，16位当然要比8位的容量大，多一点立体感。不过当时出现了一种补充产品，即插卡式手掌机，这使手掌机一时风靡起来，因为节目种类较多，而且操作性比较强，所以当时这种手掌机比较受欢迎。总的来说这个阶段是比较沉闷的，尚属游戏机发展的初级阶段。

第三阶段比起前两个阶段是一大飞跃。在主机性能的多个方面都有很大改进，主要表现为视觉方面，三维人物形象的出现带动了游戏机时代的大改革。以世嘉土星命名的SS游戏机商首先推出了32位主机，系统也由原来的卡带变为光盘，并在街机上发行游戏。当陆续推出PS、N64后，游戏迷们的心灵得到了从未有过的震撼，而且玩游戏已不仅是为了消遣，更是为了得到精神上的满足和自豪，从而越来越多的人钟情于这类游戏机，N64在当时由于节目太少，曾一度被冷淡。到如今，PS已成为真正的主宰，而且拥有SQUARE、CAPCOM、NAMCO、KONAMI、KOEI等各方面精英公司的大力支持，PS几乎占有了一半以上的游戏市场。

发展到第四阶段，许多人都密切关注起DC(DREAM CAST),虽然现在只是刚刚才发行，不过DC厂商自信将成为新一代游戏机的主流，并将取代PS的地位。由于DC应用了 Power VR2 追加的VQ压缩技术，这样存储器装入的数据只需要实际数据1/6左右，即装入1M数据，实际上跟装入6M数据表现的效果一样，这样，DC在处理图像能力方面就更上了一层楼，看起来更加逼真，图像从立体结构框架开始，经过几何学演算后分割成小领域，然后隐去看不见的面，再拍摄成图像结构，再经过数字传送后显示出来，一气合成，游戏制作比较精良。当初SONY推出PS取代了世嘉的SS主机，而如今世嘉又要推出DC来取代PS也未尝不可，不过现在人们对PS还是爱护有加，DC到底能不能取代PS呢？这就要看DC能不能生产出一些好的游戏，DC的图像处理已达到128位，我想推出好游戏应该不难吧。不过游戏界真正的主人是游戏迷，只有得到他们的拥护，才能发展得更强大，成为真正的主宰，就象足球的主人翁是球迷一样。照目前的形势来看，DC要取代PS还是需要一段时间的，希望DC能发行一些炙手可热的游戏。

纵观主机的发展及未来，谁能雄霸天下，应该说每时每刻都有，却又并非永远，游戏业的潜力是挖掘不尽的，每一次改革都对游戏业起了巨大的推动作用，我相信，随着时间的推进，游戏机会发展得越来越好，而等待的这段时间就象 Now Loading 一样是我们不愿意做却又不得不做的，不过只要有希望，等待是值得的。

“任天堂”到手掌机，从手掌机到电脑学习机，到今天的光碟机，应有尽有，最先进的还属我那个游戏迷小妹，虽然已读完研究生但仍在玩游戏，现在玩的是电脑游戏和网上游戏了。

这么多年过去了，不知怎么，我家的那台“任天堂”游戏机总是令人难忘，每逢回老家渡假，仍忍不住要玩上几个通关。

母亲现已退休，白天仍在一家私立学校任职，才思敏捷，母亲仍然保持着玩游戏的习惯，在夜深人静的时候，母亲仍悠闲地玩着自己喜欢的游戏，我如今远在他乡，每逢佳节，总是很想念母亲，如果能回老家渡假，我一定会陪母亲玩上几个通关，一定会！

## PS(PLAYSTATION)(Official Product)

**3月**

| | |
|---|---|
| DENSYA DE GO! 2(SLG) | TAITO |
| DENSYADE GO ! 2Spencial Gift Pack(SLG) | TAITO |

## PS(PLAYSTATION)(Parallel import)

**3月**

| | |
|---|---|
| TOMB RAIDER III(ACT) | ENIX |
| 圣少女舰队 VIRGIN FREAK(AVG) | KONAMI |
| Sonata(RPG) | T & ESOFT |
| AIR RACE CHAMPIONSHIP(RAC) | XING |
| 火魅子传～恋解～(SLG) | 博报堂 |
| 电车 GO I 2(SLG) | TAITO |
| 电车 GO I 2SPECIAL GIFT PACK(SLG) | TAITO |
| 目标！ 名门棒球部(SPT) | DAZZ |
| VANPILE 吸血鬼传说(SLG) | ARTDINK |
| 特别劲传说(SLG) | KSS |
| 1970 年代风 ROBOT ANIME GET P-X(STG) | AROMA |
| DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS(RPG) | ATLUS |
| 全日本职业摔角强者之魂(SPT) | HUMAN |
| TURNING POINT(暂称)(RAC) | NAXAT |
| 拉鲁夫之大冒险(ACT) | NEW |
| VIRUS～THE BATTLE FIELD～(ACT) | POLYGRAM |
| MR.PROSPECTER(SLG) | REMIX |
| FINAL FANTASY VI(RPG) | SQUARE |
| CINEMA 英语会话 SERIES Vol.3(ETC) | SUCCESS |
| 小巨人 MICROMAN(ACT) | TAKARA |
| PACHISLOT MASTER<Sammy SP>(暂称)(TAB) | TEN 研究所 |
| 创造 TOMY CAR TOWN(SLG) | TOMY |
| GUNGHO BRIGADE(SLG) | TOMY |
| N GAUGE WORLD TRAIN SIMULATOR(SLG) | 东芝 EMI |
| CAPTAIN NOW(SLG) | 东芝 EMI |
| 新世纪 GPX CYBER FORMULA(AVG) | VAP |

**4月**

| | |
|---|---|
| 桌球 re-mix BILLIADS MULTIPE(ETC) | ASK |
| R(ETC) | FAB |
| ERAN(SLG) | VISCO |
| THE NOVELS(暂称)(AVG) | VISIT |
| 将棋幼稚圆步组(TAB) | AFFECT |
| NBA Live 99(SPT) | EA. SQUARE |
| CINEMA 英语会话 SERIES Vol.4 (ETC) | SUCCESS |

**5月**

| | |
|---|---|
| CINEMA 英语会话 SERIES Vol.5(ETC) | SUCCESS |
| 疯狂家族(ACT+AVG) | 德间书店 |

**6月**

| | |
|---|---|
| CINEMA 英语会话 SERIES Vol.6(ETC) | SUCCESS |
| PRESSURE ZONE(暂称)(ACT) | TAKI 工房 |

**7月**

| | |
|---|---|
| DINO BREEDER another progress(SLG) | J.MING |

**8月**

| | |
|---|---|
| 闭锁病院(暂称)(AVG) | VISIT |

**99 年内**

| | |
|---|---|
| To heart(AVG) | AQUAT |
| AQUANAUT 之休日 2(AVG) | ARTDINK |
| UFO～A DAY IN THE LIFE～(RPG) | ASCII |
| WIZARDARY～DIMGUIL～(RPG) | ASCII |
| GALERIANS(ACT+AVG) | ASCII |
| TANK SIMULATOR(SLG) | ASCII |
| MILLION CLASSIC(SLG) | BANDAI |
| BASS RISE(暂称)(SPT) | BANDAI |
| 时空少女(AVG) | BANDAI |
| FISHERS ROAD(ACT) | BPS |
| POP' N TANKS(ACT) | ENIX |
| MYSTIC ARK～幻影剧场～(AVG) | ENIX |
| 目标!!MILLION SAILOR(暂称)(TAB) | FPS |
| 黑色瞳之 NOA～Cielgris Fantasm～(RPG) | GUST |
| SEA BASS1-2-3(ARPG) | JALECO |
| GERM～被追击街～(AVG) | KEJ |
| 光辉季节(AVG) | KID |
| Zill O' LL (RPG) | KOEI |
| JERSEY DEVIL 之大冒险(ACT) | KONAMI |
| 罗刹之剑(ACT) | KONAMI |
| GLINT GLITTERS(TAB) | KONAMI |
| 我想爱…Your smiles in my heart(SLG) | KONAMI |
| 小狗到家来～In My Pocket～(SLG) | KONAMI |
| MONSTER COLLECTION(暂称)(RPG) | 角川书店 |
| BOYS BE…2nd Season(暂称)(SLG) | 讲谈社 |
| 骚扰的予感(暂称)(SLG) | 讲谈社 |
| RING(暂称)(SLG) | 角川书店 |
| 有限公司地球防卫军(SLG) | MEDIA RING |
| 太阳之告知(AVG) | PROGRESS |
| 育儿 QUIZ 多一点 MY ANGEL(QUZ) | NAMCO |
| SUPER ENDULLO(暂称)(未定) | NCS |
| CAPA(暂称)(ETC)(PTS 专用) | SCE |
| 到哪里都一起(ETC)(PTS 专用) | SCE |
| 再爱(AVG) | SME |
| 前往总有一天会重叠的未来～斯洛编～(AVG) | SME |
| 前往总有一天会重叠的未来～莎尢利编～(AVG) | SME |
| RACING LAGOON(RAC) | SQUARE |
| CYBER ORG(ACT) | SQUARE |
| CHOCOBO RACING～幻界之路～(RPG) | SQUARE |
| SAGA FRONTIER 2(RPG) | SQUARE |
| PINOCCHIA 之梦(SLG) | TAKARA |
| 装甲骑兵 VOTOMS LIGTHING RUSH(ACT) | TAKARA |
| 勇者王 GAOGAIGA BLOCKADED NUMBER(SLG) | TAKARA |
| RESTAURANT DREAM(暂称)(SLG) | TEICHIKU |
| FARLAND SAGA 2 时之道标(RPG) | TGL |
| MEROMANOID(RPG) | XING |
| MARIA 2 ～受胎者告知之谜～(AVG) | AXELA |
| 桃露与戈酘(暂称)(ARPG) | CAPCOM |
| LITTLE RIVERS SEASON GAME(SLG) | NTT 出版 |
| 星神沉没的苍之大地(SLG) | MAX FIRE |
| PARADISE LOST(RPG) | ASCII |
| MASS DISTRUCTION(STG) | BMG JAPAN |
| PIXY GARDEN(SLG) | ESCOT |
| Knights ofGENESIS(SRPG) | ESCOT |
| STRIKER JAGUAR(STG) | GAPS |
| Final One～into the mind(ACT) | GMF |
| H.A.E～BEELZEBUB～(RAC) | GMF |
| 激突！！ SKI BATTLE(暂称)(SPT) | I' MAX |
| Tempest X3(STG) | J.WING |
| MAGICAL ANIMAL(SLG) | J.WING |
| 鬼眼城(ACT) | 讲谈社 |
| MELT(STG) | MAP JAPAN |
| WORLD STADIUM 3(SPT) | NAMCO |
| ACE COMBAT 3 electrasphere(STG) | NAMCO |
| STAR IXIOM(STG) | NAMCO |
| 皇家双妹梦(AVG) | POINEERLDC |
| 棋太平(TAB) | SPS |
| 炸弹小子 SCOOP THE KID(暂称)(AVG) | Tears |
| LOVE GAME' S plus～非常对战网球～(暂称)(SPT) | Tears |
| GALLOP RACER 3(RAC) | TECMO |
| RAVAGE D.C.X(STG) | VISIT |

**发售日未定**

| | |
|---|---|
| 魔纪行(暂称)(AVG) | ACTIVEART |
| SYNCHRONICITY(AVG) | A.D.M |
| THE RUINS(AVG) | A.D.M |
| BANOBADO(TAB) | AMUSE |
| 魔道灵士 SUON(ETC) | ASCII |
| LINK RISE(ACT) | ASCII |
| TREFERS 魔法学园初等部(RPG) | ASCII |
| 围棋(TAB) | ASCII |
| JOURNEYMAN PROJECT PEGASUS PRIME(未定) | BANDAI |
| I.Q 博士(ACT) | BANDAI |
| LETS GO BASS FISHING(SPT) | BANPRESTO |
| AIR COMMANDER(AVG) | BANPRESTO |
| REAL ROBOT 战线(SLG) | BANPRESTO |
| 魔道都市 ELPIS(RPG) | BANPRESTO |
| GRAND SEVEN ALL (暂称)(RAC) | BMG JAPAN |
| TAIBREAK(SPT) | BODY |
| 侦探神宫寺三郎 no W & th EN(暂称)(AVG) | DATA EAST |
| BOUNTY ARMS(STG) | DATA WEST |
| true/real/fantasy(RPG) | DREAMCUBE |
| CHILL(SPT) | EAV.SQUARE |
| Tiger Woods 99 PGA TOUR(SPT) | EAV.SQUARE |
| BUST A MOVE 2(ETC) | ENIX |
| DRAGON QUEST VII(RPG) | ENIX |
| J.LEAGUEEXCITE STAGE V1(SPT) | EPOCH 社 |
| NEUES(SLG) | ESCOT |
| Just a little Doll(SLG) | ESCOT |
| White Diamond(SRPG) | ESCOT |
| NHL OPEN ICE(SPT) | GAMEBANK |
| MAXIMUM FORCE(GSTG) | GAMEBANK |
| Nap.Nap(AVG) | GENTEC |
| ROBIN LLOYD 之冒险(暂称)(AVG) | GUST |
| PICELL DROP(ETC) | HUMAN |
| CLOCK TOWER 3(AVG) | HUMAN |
| 弹珠俱乐部(TAB) | I.S.C |
| GAME 日本史～天下人秀吉与家康～(ETC) | KOEI |
| GUNGAGE(暂称)(ACT+STG) | KONAMI |
| CONTRA～LEGEND OF WAR～(ACT) | KONAMI |
| TOKIMEKI MEMORIAL 2(暂称)(SLG) | KONAMI |
| 新体验 3D DUNGEON(暂称)(ACT) | KONAMI |
| 青山 LOVE STORIES(AVG) | KONAMI |
| FLY(暂称)(SLG) | M.D.B |
| VIRTUA PACHISURO III(ETC) | MAP JAPAN |
| CIRCUIT 之狼 II(RAC) | MTO |
| DRAGON VALOR(ARPG) | NAMCO |
| 新 GUNCON GAME(暂称)(RAC) | NAMCO |
| GARL～RIDING REVOLUTION～(RAC) | NCS |
| 重装机兵 VALKEN 2 (ACT) | NCS |
| WHITE DIAMOND(RPG) | OZ CLUB |
| JUSTOA LITTLE DOLL(SLG) | OZ CLUB |
| 那个了不起的饭盒 (SLG) | POLYGRAM |
| PILE-UP MERTS (SLG) | POLYGRAM |
| SPEED UP (RAC) | SAMMY |
| BUZZER BEATER(ETC)(PTS 专用) | SCE |
| POCKET 单・POCKET 热(ETC)(PTS 专用) | SCE |
| COBRA GALAXY NIGHTS(ETC) | SCE |
| PUZZLE GAME(暂称)(PUZ) | SCE |
| NFL GAME DAY(暂称)(PUZ) | SCE |
| Adidas Power Soccer International' 97 (SPT) | SCE |
| HERMIHOPPERHEAD DE PUZZLE(PUZ) | SCE |
| PARAPPA2(暂称)(ETC) | SCE |
| LAGNACURE LEGEND(RPG) | SME |

| | |
|---|---|
| ESCAPER（ACT+AVG） | SME |
| SNK FAN COLLECTION 饿狼传说（ETC） | SNK |
| 驮叶子屋 KID（AVG） | TAKI 工房 |
| SCREAMER2（暂称）（RAC） | Tears |
| Q 究极问答（QUZ） | Tears |
| VIRTUAL REMOTE CONTROL HELTCOPTER（SLG） | 3D |
| HYPER TOUR(SLG) | 3D |
| SNOW QUEEN(ETC) | 东北新社 |
| HIT BACK(ACT) | TOMY |
| VIVA!SURFING(SPT) | TOMY |
| RAYMAN 2(暂称)(ACT) | UBI SOFT |
| 圣龙传说(暂称)(FTG) | VAP |
| TSDANKAMEN 之谜(暂称)(AVG) | VISIT |

## DC(DREAMCAST)

| | |
|---|---|
| **3 月** | |
| BLUE STINGER(AVG+ACT) | SEGA |
| BUGGY HEAT(RAC) | CRI |
| PUYO PUYO～N4(PUZ) | COMPILE |
| 开心哥而夫(SPT) | SEGA |
| **5 月** | |
| DRAM CAST 麻雀（TAB） | NAXAT |
| **8 月** | |
| ENTERTAINMENT GOLF（SPT） | BOTTOM UP |
| DC 大相扑(SPT) BOTTOMUP | |
| **12 月** | |
| 紫炎龙 2（STG） | 童 |
| DYNAMITE ROBO 2000（ACT） | 童 |
| **99 年内** | |
| SEAMAN～禁断之宠物～（SLG） | VIVARIUM |
| Elemental Gimmick Gear E.G.G.(ARPG) | HUDSON |
| 麻雀大会 II SPECIAL(TAB) | KOEI |
| THE KING OF FIGHTERS(暂称)(FTG) | SNK |
| PSYCHIC FORCE 2012(FTG) | TAITO |
| CRACK 2(SLG) | SIEG |
| 创风传奇 BERSERK(RPG) | ASCII |
| 魔剑 X(AVG) | ATLUS |
| 虹色天使(SLG) | SIEG |
| GEIST FORCE(STG) | SEGA |
| GIANT GRAM～全日本摔角 2IN 日本武道馆～(FTG) | SEGA |
| JLEAGUE 创造职业足球会!(SLG) | SEGA |
| 创造职业棒球会!(SLG) | SEGA |
| 电脑战机 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM(FTG) | SEGA |
| 秋叶原电脑组 PATA Pies!(ETC) | SEGA |
| SHENMUU～莎木～(FREE) | SEGA |
| COOL BOARDERS(暂称)(SPT) | UEP SYSTEM |
| RAYMAN 2(暂称)(ACT) | Ubi Soft |
| Speed Busters(RAC) | Ubi Soft |
| D 之食卓 2(ACT) | WARP |

## SS(SEGA SATURN)

| | |
|---|---|
| **发售日未定** | |
| 机动战士 GUNDAM(暂称)(未定) | BANDAI |
| BIO HAZARD～CODE: Veronica～(AVG) | CAPCOM |
| GRANDIA II(RPG) | GAME ARTS |
| 郑问之三国志(SLG) | GAME ARTS |
| CARRIER(暂称)(AVG) | JALECO |
| FLIGHT SHOOTING(暂称)(STG) | KONAMI |
| POP' N MUSIC(ETC) | KONAMI |
| MARIONET TE HANDLER(ETC) | MICRONET |
| **3 月** | |
| KISS（AVG） | KID |
| **99 年内** | |
| SYNCHRONICITY(AVG) | A.D.M |
| THE RUINS(AVG) | A.D.M |
| MILLENNIUM FIRE(GSTG) | BANDAI |
| MONICA 之城(ARPG) | PIONEERLDC |
| SONIC 3D FLINKY ISLANDIACD | SEGA |
| **发售日未定** | |
| DERBY STALLION(暂称)(SLG) | ASCII |
| WORDS WORTH(RPG) | ELF |
| J.LEAGUE EXCITE STAGE V1(SPT) | EPOCH 社 |
| PRISM COURT(SLG) | EPS |
| 神爵人生之意味(SLG) | GAIANX |
| PROPINBALL(TAB) | IMAGINEER |
| 弹珠俱乐部(TAB) | I.S.C |
| CONTRA～LEGEND OF WAR～(ASTG) | KONAMI |
| 无人岛物语外传 高持教授大冒险(暂称)(SLG) | KSS |
| VIRTUA PARK THE FISH(ETC) | KOEI |
| 南京幻梦大学(暂称)(AVG) | NAXAT |
| US TRACK CHAMP(暂称)(PAC) | 日本物产 |
| SUPER 301 SQ(暂称)(SLG) | 日本物产 |
| 弹珠 FIGHTER(TAB) | PLAY STAGE |
| PYRAMID 之谜(RAC) | LAY |
| STARLING ODYESSEY II～魔龙战争～(RPG) | RAY FORCE |
| SONIC THE FIGHTERS(暂称)(FTG) | SEGA |
| 幻之鱼 The Phantom Fish(SLG) | SOFT OFFICE |
| 开运! 不管什么鉴定图（ETC） TELEVISION | 东京 |
| 海鸥大作战（SLG） | VING KIDS |
| BACKGUINER～完结编―然后・明天―～（SLG） | VING KIDS |
| 制服～HIGH SCHOOL COUNTDOWN～（SLG） | YUMEDIA |

## N64（NINTENDO 64）

| | |
|---|---|
| **3 月** | |
| 64 大相扑 2（SPT） | BOTTOM UP |
| 超空间 NIGHTER 职业棒球 KING 2（SPT） | IMAGINEER |
| TOP GEAR OVER DRIVE（RAC） | KEMCO |
| **4 月** | |
| PD ULTRAMAN BATTLE COLLECTION 64（FTG） | BANDAI |
| 爆 BOMBERMAN 2（ACT） | HUDSON |
| SHADOW GATE 64（AVG） | KEMCO |
| **99 年内** | |
| 新世纪 EVANGELION（ACT） | BANDAI |
| NBA IN THE ZONE 2（SPT） | KONAMI |
| HYBRID HEAVEN（ARPG） | KONAMI |
| SILENT SUMMER STORIES（SLG） | KONAMI |
| GISTABLE（SLG） | KONAMI |
| 实况 POWERFUL 职业棒球 6（SPT） | KONAMI |
| 恶魔城 DRACULA 默示录（ACT） | KONAMI |
| OGRE BATTLE 3～Person of Lordly Calibur～（SLG） | QUEST |
| REV LIMIT（RAC） | SETA |
| TONIC TROUBLE(ACT) | UBI SOFT |
| MARIO GOLF 64(暂称)(SPT) | 任天堂 |
| **发售日未定** | |
| 金田～少年事件薄(暂称)(AVG) | HUDSON |
| ROBOT PONCOTT 64(暂称)(ETC) | HUDSON |
| ZOOR～魔术使传说～(暂称)(RPG) | IMAGINEER |
| BLADE AND BARREL(STG) | KEMCO |
| WIN BACK(ACT) | KOEI |
| 实况 J。LEAGUE PERFECT STRIKER 2(SPT) | KONAMI |
| POCKET MONSTER STADIUM 2(ETC) | 任天堂 |
| POCKET MONSTER SNAP(ETC) | 任天堂 |
| NBA BASEKETBALL(暂称)(SPT) | 任天堂 |
| 森林之王 LEO(RPG) | 任天堂 |
| 卡比之 AIR RIDE(暂称)(ACT) | 任天堂 |
| ULTRA DONKEY KONG(暂称)(ACT)(64DD 专用) | 任天堂 |
| CLIMBER(暂称)(ACT) | 任天堂 |
| FIREEMBLEM 64(暂称)(SRPG) | 任天堂 |
| CONKY QUEST(暂称)(ACT) | 任天堂 |
| CABBAGE(暂称)(SLG) | 任天堂 |
| CREATOR(未定) | 任天堂 |
| GOLF(暂称)(SPT) | 任天堂 |
| MOTHER 2(RPG)(64DD 专用) | 任天堂 |
| SIMCITY 64(暂称)(SLG)(64DD 专用) | 任天堂 |
| SUPER MARIO RPG(RPG)(64DD 专用) | 任天堂 |
| SUPER MARIO 64-2(ACT)(64DD 专用) | 任天堂 |
| 萨尔达传说 64DD (暂称)(ARPG)(64DD 专用) | 任天堂 |
| BUGGY BOGGY(暂称)(ACT) | 任天堂 |
| BODY HARVEST(暂称)(STG) | 任天堂 |
| 雷之领悟～超高速围棋～(TAB) | SETA |
| SUPERMAN(ACT) | TAITO |
| Cu-On-Pa(PUZ) | T&E SOFT |
| RAYMAN 2(暂称)(STG) | UBI SOFT |

## NGP(NEO GEO POCKET)

| | |
|---|---|
| **发售日未定** | |
| 通信四人打 随时随地麻雀(TAB) | SNK |
| NFL BLITA(暂称)(SPT) | SNK |
| NBA HANGTIME(暂称)(SPT) | SNK |
| POCKET 格斗 SERIES 月华之剑士(暂称)(FTG) | SNK |
| POCKET 格斗 SERIES REAL BOUT 2(暂称)(FTG) | SNK |
| NEO DERBY CHAMP(暂称)(SLG) | SNK |
| POCKET CASINO SERIES NEO 21(暂称)(TAB) | SNK |
| PUZZLE BOBBLE(暂称)(PUZ) | SNK |
| PASSIVE SONAR(暂称)(SLG) | SNK |
| FLYING POWER DISC(暂称)(SPT) | SNK |
| MAGICAL DROP(暂称)(PUZ) | SNK |
| MORTAL KOMBAT(暂称)(FTG) | SNK |

## GB(GAME BOY)

| | |
|---|---|
| **3 月** | |
| BEAT MANIA GB(ETC) | KONAMI |
| OWA SUTA 山先生和 LAYMOND(ETC) | EPOCH 社 |
| 叮当 KART 2(RAC) | EPOCH 社 |
| CANTS MONSTER 2(SLG) | I' MAX |
| TOP GEAR POCKET(ETC) | KEMCO |
| 小偷王 JING ANGEL(ACT) | NCS |
| 小偷王 JING DEVIL(ACT) | NCS |
| **4 月** | |
| ANIMAL BREEDER 3(SLG) | J.WING |
| DINO BREEDER 3(SLG) | J.WING |
| SHADOW GATE RETURN(STG) | KEMCO |
| **99 年内** | |
| BLACK ONYX GB(ETC) | BPS |
| BUNGER BUNGER POCKET(SLG) | GAPS |
| MONSTER RACE 2(SLG) | KOEI |
| RALLY CHAMP(SPT) | KONAMI |
| POCKET GI STABLE(暂称)(SLG) | KONAMI |
| OTHER LIFE OTHER DREAM(RPG) | KONAMI |
| HYPER DECATHLON(SPT) | KONAMI |
| WORLD SOCCER GB 2(SPT) | KONAMI |
| QUI QUI(ETC) | 魔法 |
| 甲子图 POCKET(SPT) | 魔法 |
| **发售日未定** | |
| 对局将棋极 'GB(TAB) | ATHENA |
| REMOTE BATTLERS(暂称)(SLG) | KONAMI |
| POCKET MONSTER 2 金(RPG) | 任天堂 |
| POCKET MONSTER2 银(RPG) | 任天堂 |
| DONKEY KONG LAND 2(ACT) | 任天堂 |



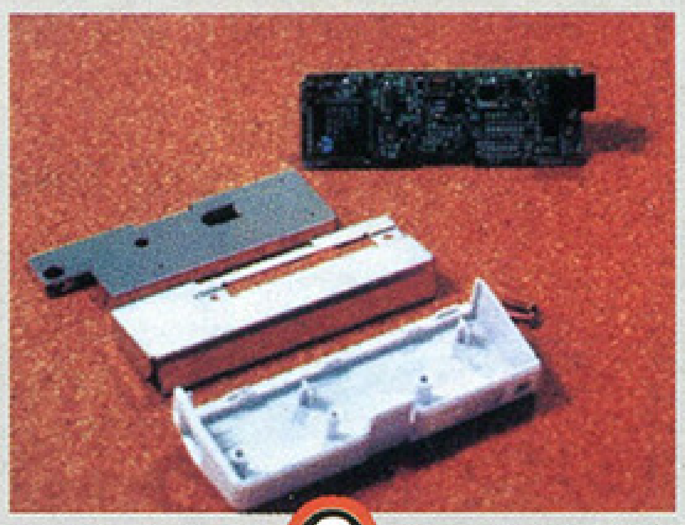

# Dreamcast 主机内部的秘密

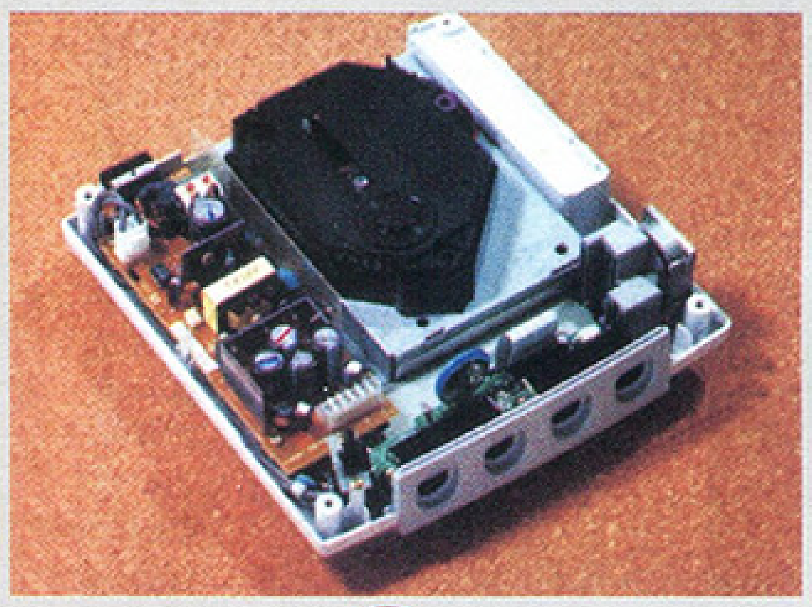
## 拆机程序大公开！

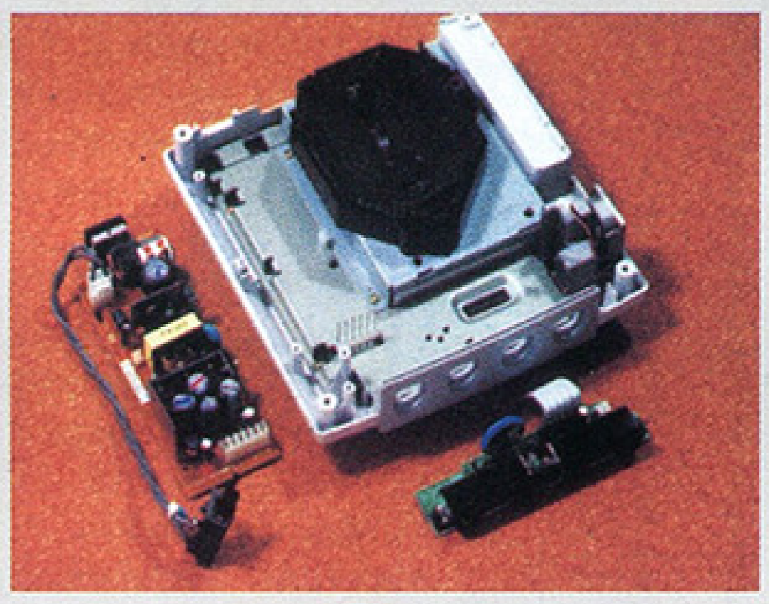
1. 首先将所有连接 Dreamcast 的线拔去。
2. 拔走 Modem 部分。
3. 拿起螺丝起子(即螺丝批)松开 Modem 外壳的螺丝，拆出底版。(由于底版被铝片巧妙地包着，要小心处理。)
4. 反转机身，松开底部的所有螺丝。反回机面，拿起上半部机壳，就会看到电源，GD-ROM Drive 以及 Controller I/O 组件。
5. 松开电源及 I/O 的螺丝，然后把连接线拔离母版。
6. 松开 GD-ROM DRIVE 的螺丝，拔出。
7. 松开母版盖及风扇的螺丝，顺次序抽出。注意：风扇有两片金属片(即散热板)贴于母版的SH-4及Power VR2之上。最后将母版及底盘从机壳拔出，完成。

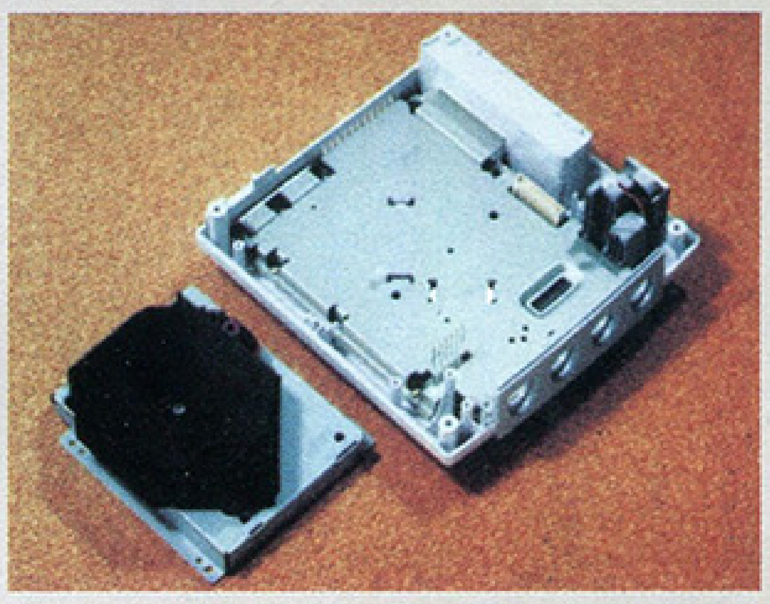

1

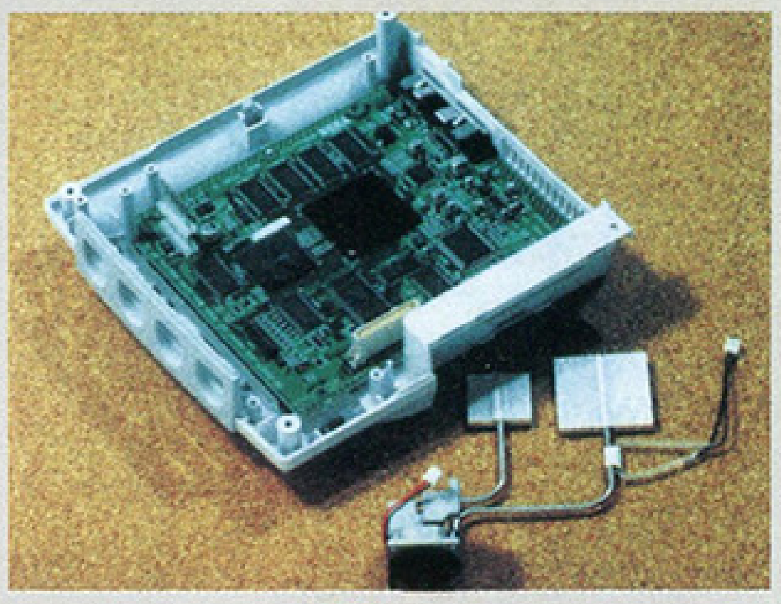

2


3


4

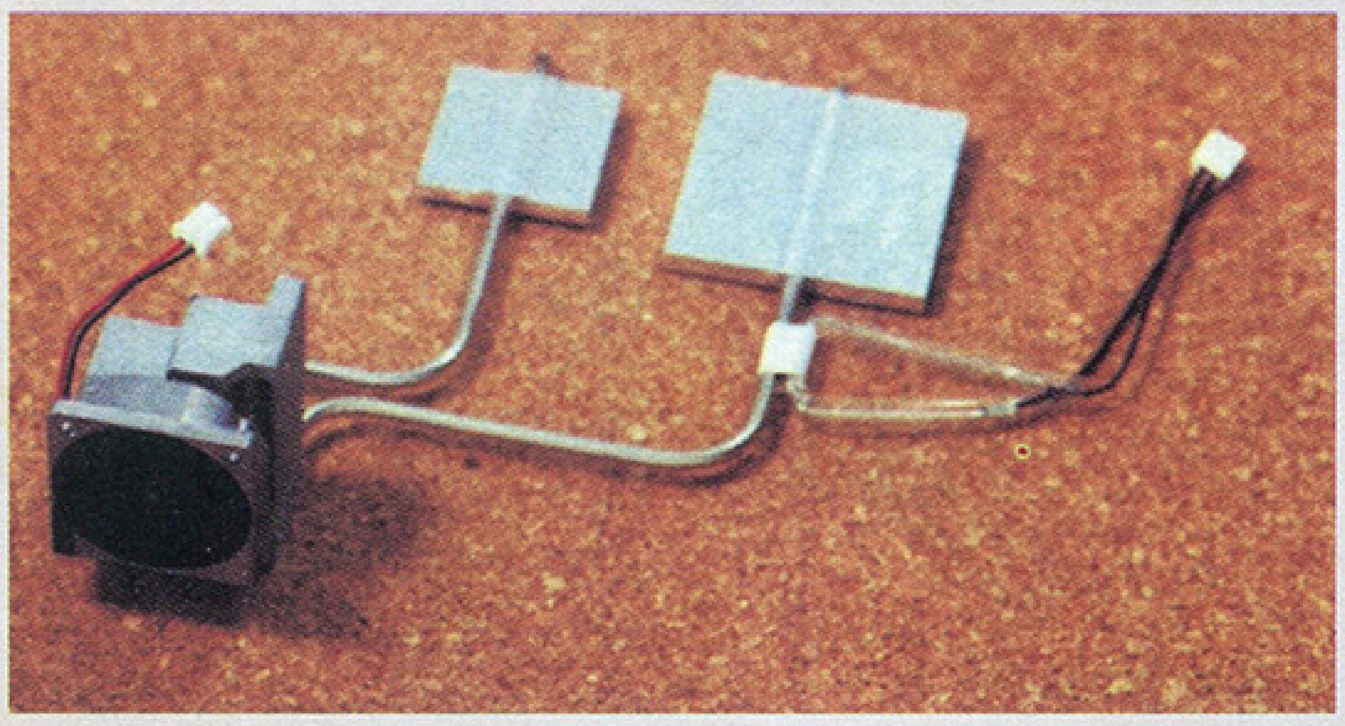

5


6

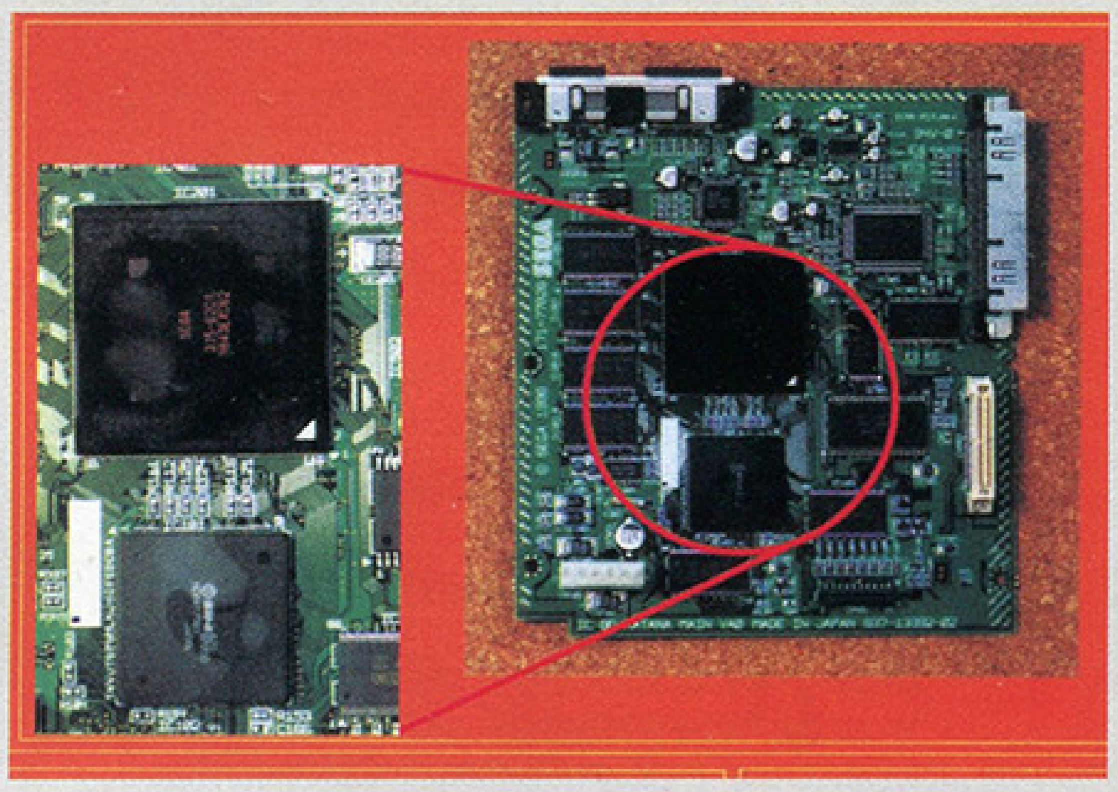

7

## 部件解说：

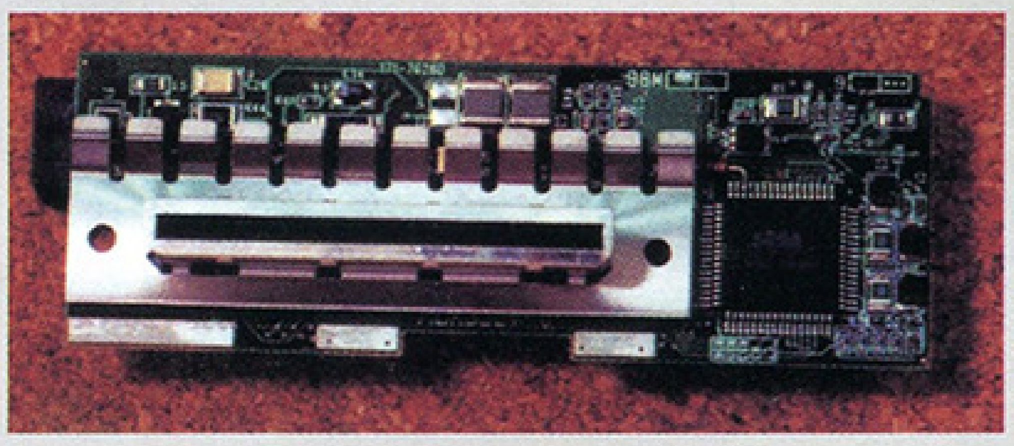
风扇：可说是 Dreamcast 的命脉（！）。除了利用直接连系来替 SH-4 及 Power VR2 作冷却外，更有助整部机体散热。↓

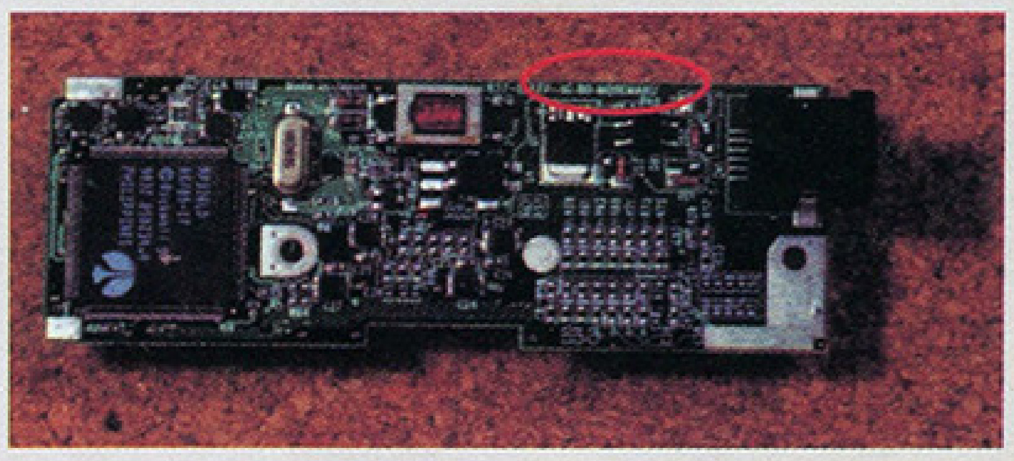


母版：整部Dreamcast的心脏部分，最大的晶片便是Power VR2DC，是以现今最高晶片科技制成，线路只有0.25微米的阔度，次等大的是主CPUSH4，此外底版各处都印有开发时的名称“KATANA(日文刀的意思)”。除了母版，在电源版及GD-ROM Dirve等地方亦刻上了KATANA。→

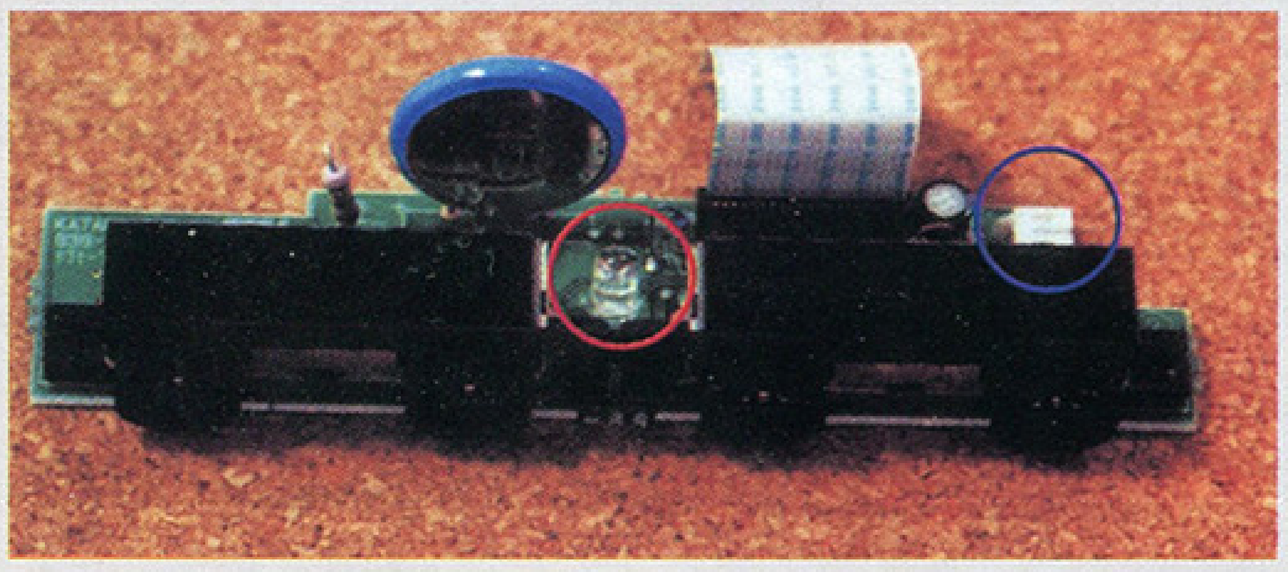


Modem:全个modem只用了两块晶片，构造简单，究其原因是用上名厂Rockwell(占全球80%的市场的Modem用晶片制造商)的多功能晶片。而modem本身也有名字，叫modemaru，印在底版上。→

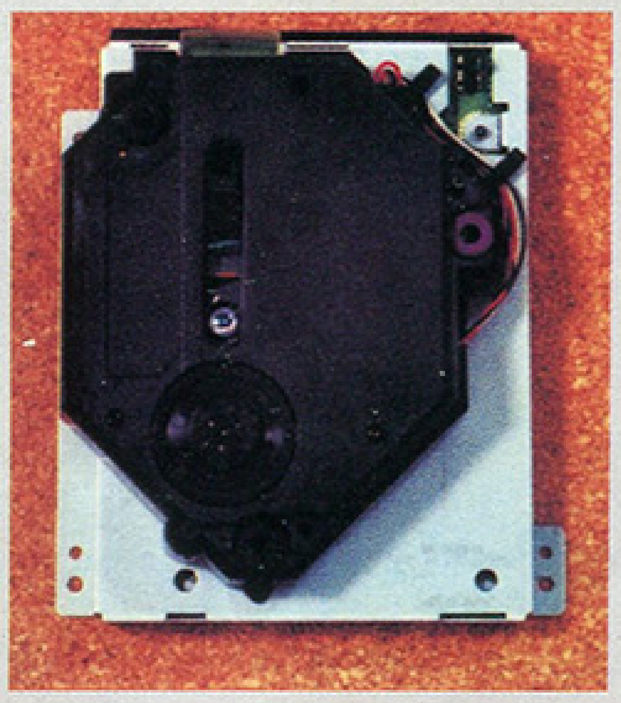




Controller I/O..I/O卡的中央是电源指示的LED(红圈)，前面四个控制器插口，而后面的充电池是维持本体系统(如时钟等基本部分)的记忆，左面的电插(蓝圈)是提供风扇电力。↓

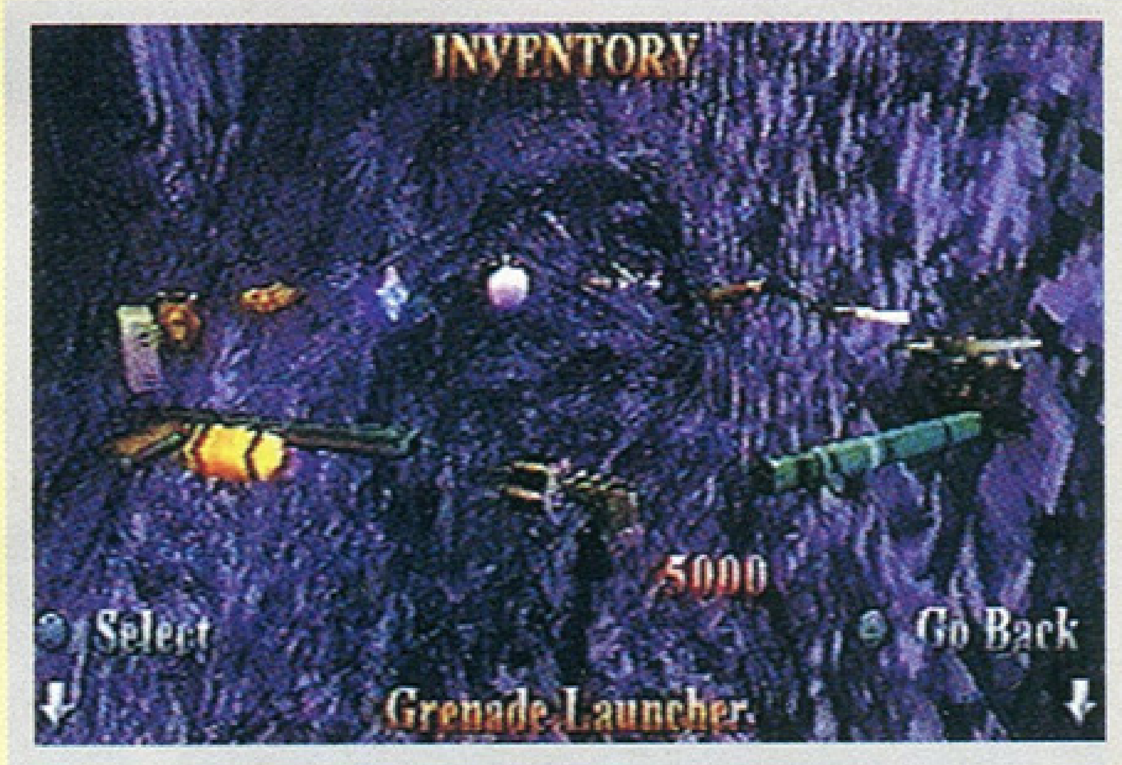


GD-ROM：外貌跟一般CD_ROM无异，然而有着山叶(YAMAHA)制的GD_ROM底版及特殊的光头，使这部Drive可读GD-ROM及一般音乐的CD。(注意：切勿随便拆开GD-ROM组件，因为非常脆弱，稍一不慎便会报销。)



# 几款最新游戏秘技大放送

## 古墓丽影 III (PS)




■所有武器

玩家只需要在游戏途中（不用暂停）快速地输入L2、R 2 × 2 、L 2 × 4 、R 2 、L2、R 2 × 2 、L 2 、R 2 × 2 、L 2 × 2 、R 2 、L 2 × 2 、R 2 、成功的话会听到 LARA 的叫声，，这样就能得到所有武器。



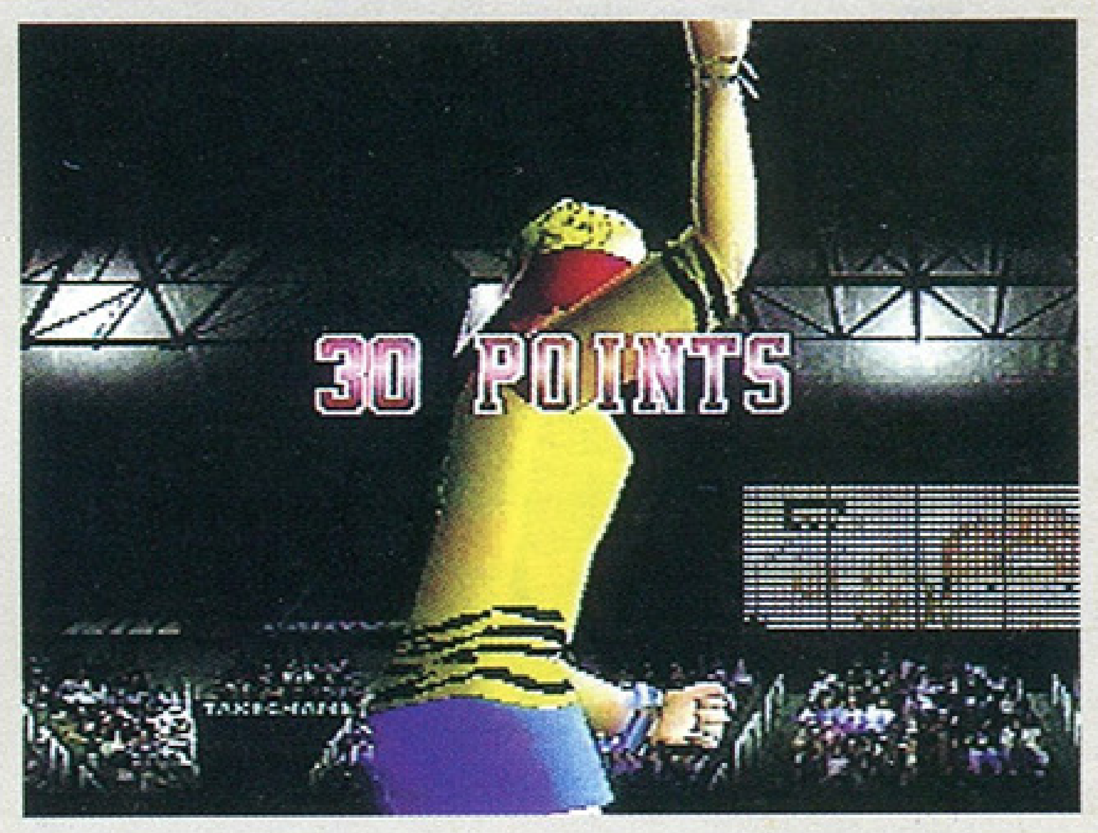
■自动过关

玩家只需在游戏途中（不用暂停）快速输入L2、R 2 、L2 × 2 、R2、L 2 、R 2 、L2、R 2 、L 2 × 4 、R 2 、L 2 、R 2 × 4 、L 2 ，成功的话会听到 LARA 的叫声，这样就能自动过关。



■所有秘密

玩家只需在游戏途中（不用暂停）快速地键入L2 × 5、R 2 、L 2 × 3 、R 2 、L 2 、R 2 、L 2 × 2 、R 2 、L2 × 2、R2、L2 × 2，成功的话会听到 LARA 的叫声，这样就能得到所有 SECRETS。




■新增的越野赛车模式

玩家只需在游戏途中（不用暂停）快速输入R2、L 2 × 3 、R 2 、L2 × 6、R 2 、L 2 × 5、R 2 、L 2 × 2 ，成功的话道具栏内便会多了一把锁匙，利用 LARA 屋前的花园左面的铁门，就能进入越野赛车游戏中。

■马上恢复体力

玩家只需在游戏途中（不用暂停）快速输R2 × 2 、 L 2 、 R 2 、L 2 × 6、 R 2 、L 2 × 3、R 2 、 L 2 × 5. 成功的话失去的体力便会马上恢复。

## 1 on 1 (PS)




■使用隐藏人物

游戏中共有四名隐藏人物可以使用，其中包括有 OSCAR、 MASH、KING、 DR.T。 而使用方法也很简单，只要玩家在 1P 模式选择中选择任何两名球员，而又在故事中遇到OSCAR和MASH的话，就可以使用二人。之后只用将所有球员爆机，就能使用KING。至于最后的DR.T基本上是一个乱入角色，遇到的机会并不高，只要遇到的话，就能使用这名强劲的球员。

■新加入的插画模式

玩家每使用一名球员爆机，在选择画面中便会多一个项目，包括每个人物的插画及设计图片。



■有趣的篮球

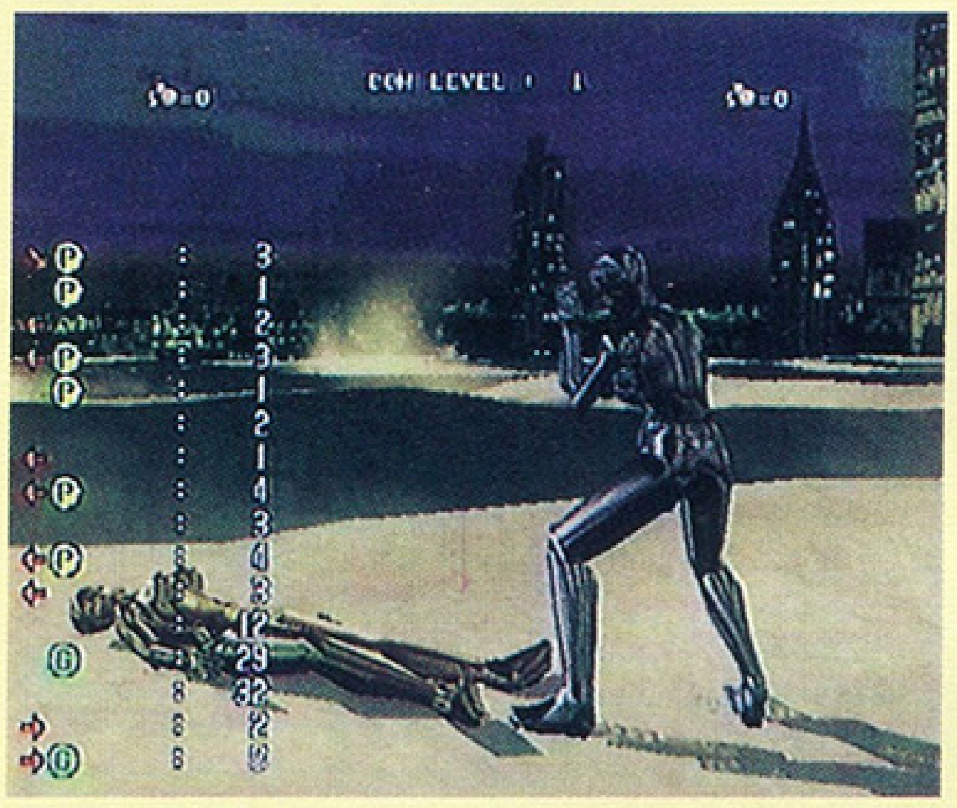
当进入选择画面时，玩家发现那个跳动的蓝球，其中是可以不停拍动它，方法是在蓝球弹起的一刹那按△键，就可把球拍高，若能做出连续的拍球动作，画面还会出现 COOL 或 GOOD 的字样。

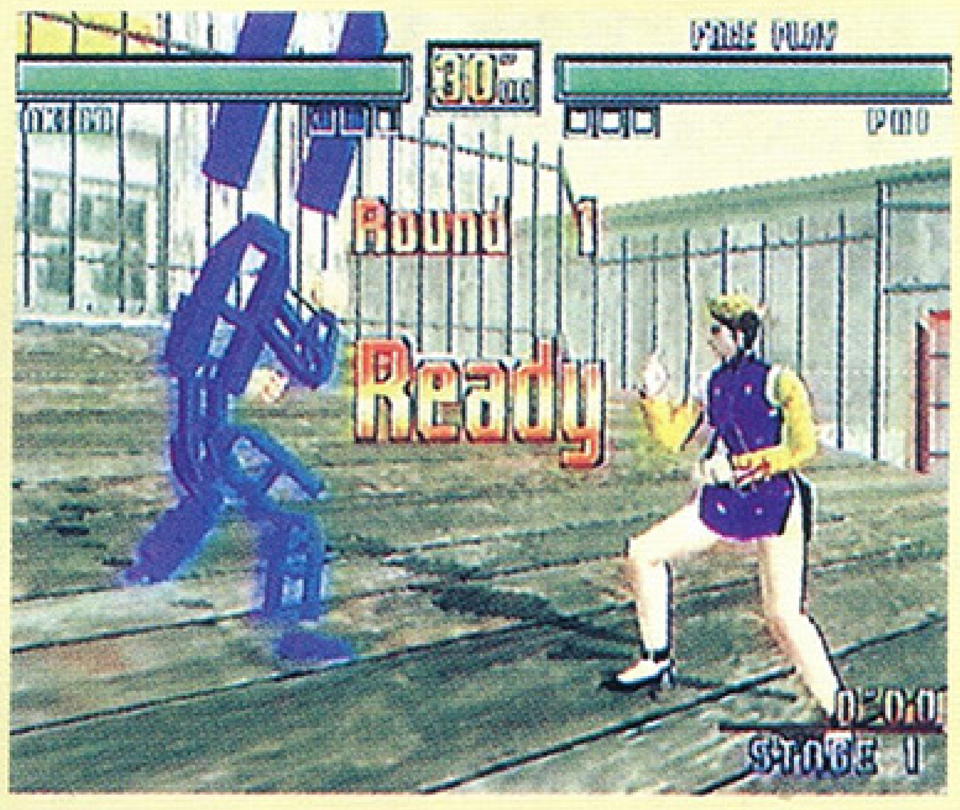
■增加蓝球

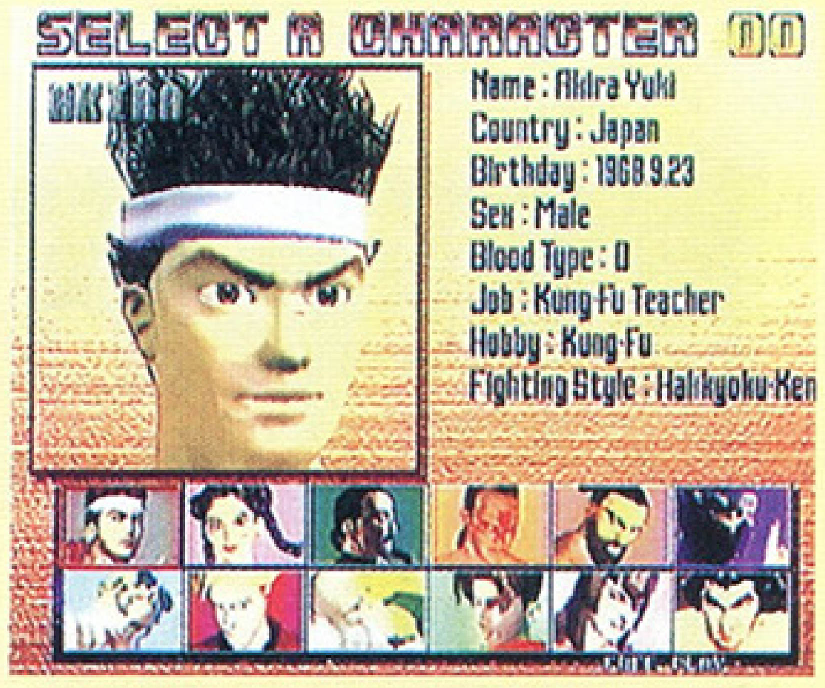
这个秘技虽然用途不大，但难度却非常高，首先玩家需要进入迷你游戏中的“三分射球模式”，然后要以全中的情况下取得３０分，这样在积分表中的篮球便会增加，而最多同时可有５个蓝球。

## VIRTUA FIGHTER 3tb (DC)

使用金属DURAL的方法是进入TRAINING MODE中，在选入画面处选按START，然后再同时按下X和A键即可，至于使用DURAL场地的方法是按着 START来选择场地。另外使用字母人的方法则是在 NORMAL MODE中，将指标移向AKIRA处按START，接着移向PAI处按 START后便可决定人物，这样就可使用到字母人，而最后决定的人物则代表着字母人的招式。





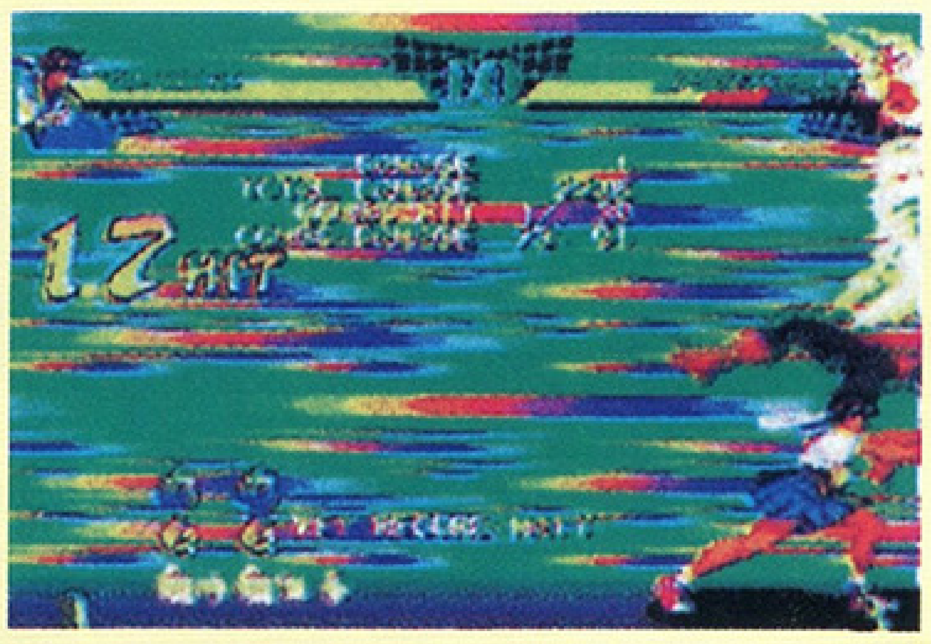

## Marvel Super Heroes Vs Street Fighter Ex Edition(PS)

■可使用隐藏角色

在选人画面，分别以游标指着特定人物，紧按Select后按○键，就可选到特定人物。

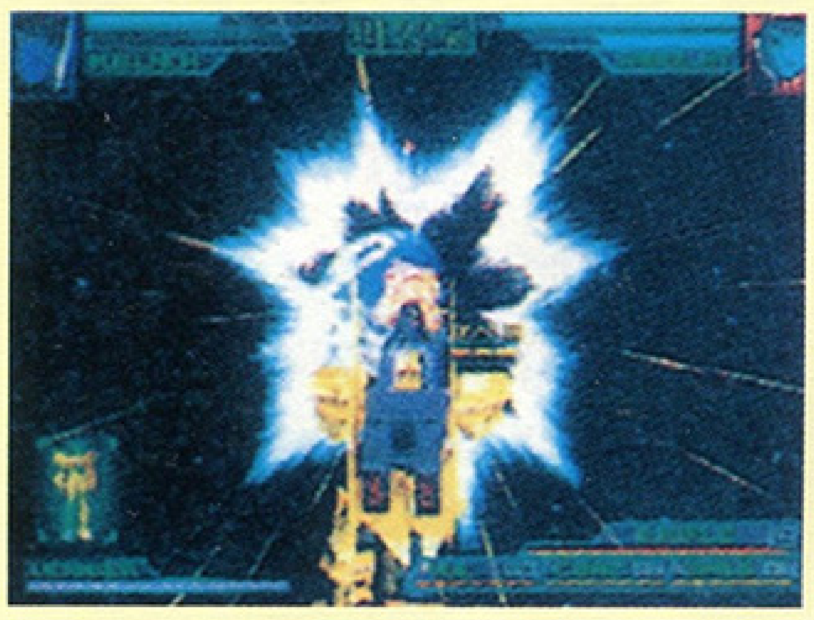
| 特定人物 | 可选的隐藏人物 |
|---|---|
| Hulk | Dark Sakura |
| Dhalsim | Shadow Nash |
| Vega | U.S.Agent |
| Black Heart | Mech-Zangief |
| Spiderman | Armor Spiderman |
| Omega Red | Mephisto |




■HARD EDGE(爆机的礼物)

将这游戏打爆机1次角色的Body color项目便会增加1种颜色供选择，爆2次再增加多1种颜色，同样在Bar的Music Box在爆机1或2次后增加8首歌曲，3次的话增加多7首，最多可增加至23首歌曲。



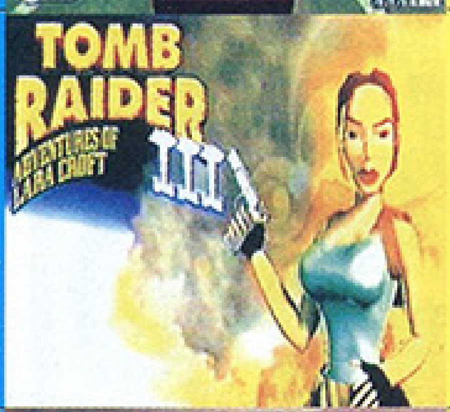




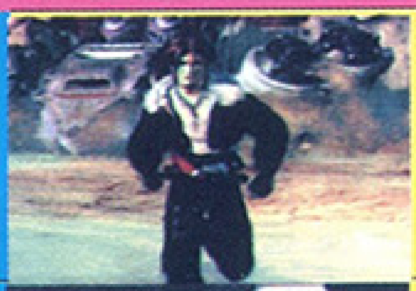



# 游戏排行榜

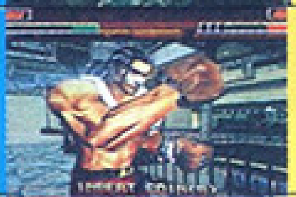
## 香港家用机人气榜

| | | |
|---|---|---|
| 1 |  | **STREET FIGHTER ZERO 3**<br>PLAYSTATION/CAPCOM/FTG |
| 2 |  | **SONIC ADVENTURE**<br>DREAMCAST/SEGA/ACT |
| 3 |  | **POPOROGUE**<br>PLAYSTATION/SCE/RPG |
| 4 |   | **萨尔达传说　时之笛**<br>NINTENDO64/NINTENDO/ARPG |
| 5 |  | **VIRTUA FIGHTER 3tb**<br>DREAMCAST/SEGA/FTG |
| 6 |  | **机动战士 GUNDAM 马沙之反击**<br>PLAYSTATION/NAMCO/RAC |
| 7 |  | **R4 RIDGE RACER TYPE 4**<br>PLAYSTATION/NAMCO/RAC |
| 8 |   | **TOMB RAIDER Ⅲ**<br>PLAYSTATION/EIDOS/ACT |
| 9 |   | **EHRGEIZ**<br>PLAYSTATION/SQUARE/FTG |
| 10 |  | **幻想水浒传Ⅱ**<br>PLAYSTATION/KONAMI/RPG |

## 香港家用机期待榜

| | | |
|---|---|---|
| 1 |  | **FINAL FANTASY Ⅷ**<br>PLAYSTATION/SQUARE/RPG/2月11日发售 |
| 2 |  | **GRANDIA Ⅱ**<br>DREAMCAST/GAME ARTS/RPG/发售日未定 |
| 3 |  | **SEGA RALLY 2**<br>DREAMCAST/SEGA/RAC/1月14日 |
| 4 |  | **BIO HAZARO CODE:Veronica**<br>DREAMCAST/CAPCOM/AVG/发售日未定 |
| 5 |  | **ACE COMBAT 3 electrosphere**<br>PLAYSTATION/NAMCO/STG/预定99年发售 |
| 6 |  | **D之食卓 2**<br>DREAMCAST/WARP/ACT/发售日未定 |
| 7 |  | **DRAGON QUEST Ⅶ**<br>PLAYSTATION/ENIX/RPG/发售日未定 |
| 8 |  | **神机世界 EVOLUTION**<br>DREAMCAST/STING/ESP/RPG/1月21日发售 |
| 9 |  | **电车 GO！2**<br>PLAYSTATION/TAITO/SLG/3月18日发售 |
| 10 |  | **PSYCHIC FORCE 2012**<br>DREAMCAST/TAITO/FTG/预定99年发售 |

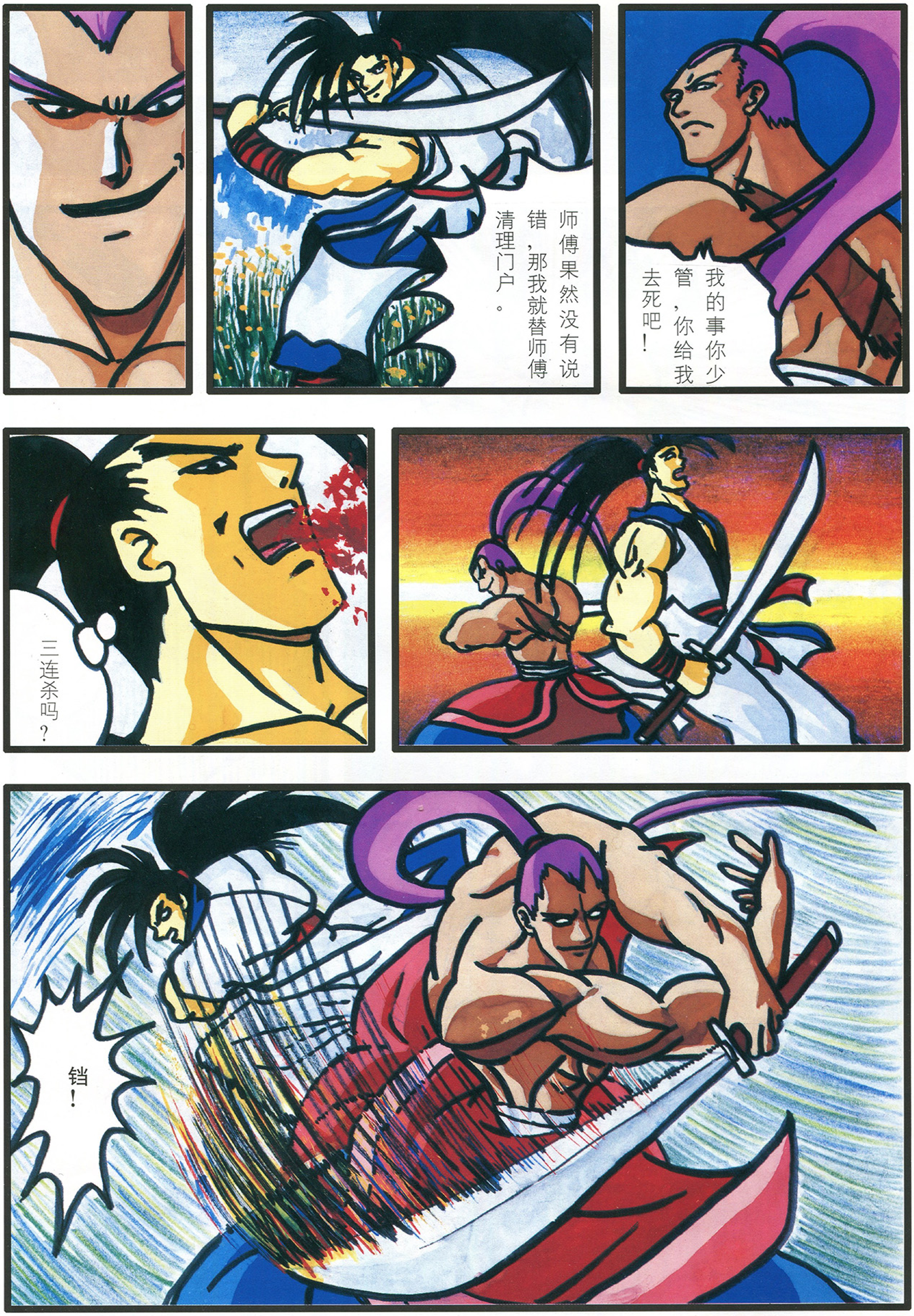
## 香港街机人气榜

| | | |
|---|---|---|
| 1 |  | **THE KING OF FIGHTERS' 98**<br>SNK/FTG |
| 2 |  | **SPIKE OUT**<br>SEGA/ACT |
| 3 |  | **STREET FIGHTER ZERO 3**<br>CAPCOM/FTG |
| 4 | | **THE HOUSE OF THE DAED 2**<br>SEGA/GSTG |
| 5 | | **VIRTUA STRIKER 2 VERSION 98**<br>SEGA/SPT |
| 6 | | **HIPHOPMANIA**<br>KONAMI/ETC |
| 7 | | **幕末浪漫第二幕 月华之剑士**<br>SNK/FTG |
| 8 | | **SHOCK TROOPERS 2nd SQUAD**<br>SAURUS/ACT+STG |
| 9 | | **FIGHTING LAYER**<br>ARIKA/FTG |
| 10 | | **JOJO 的奇妙冒险**<br>CAPCOM/FTG |

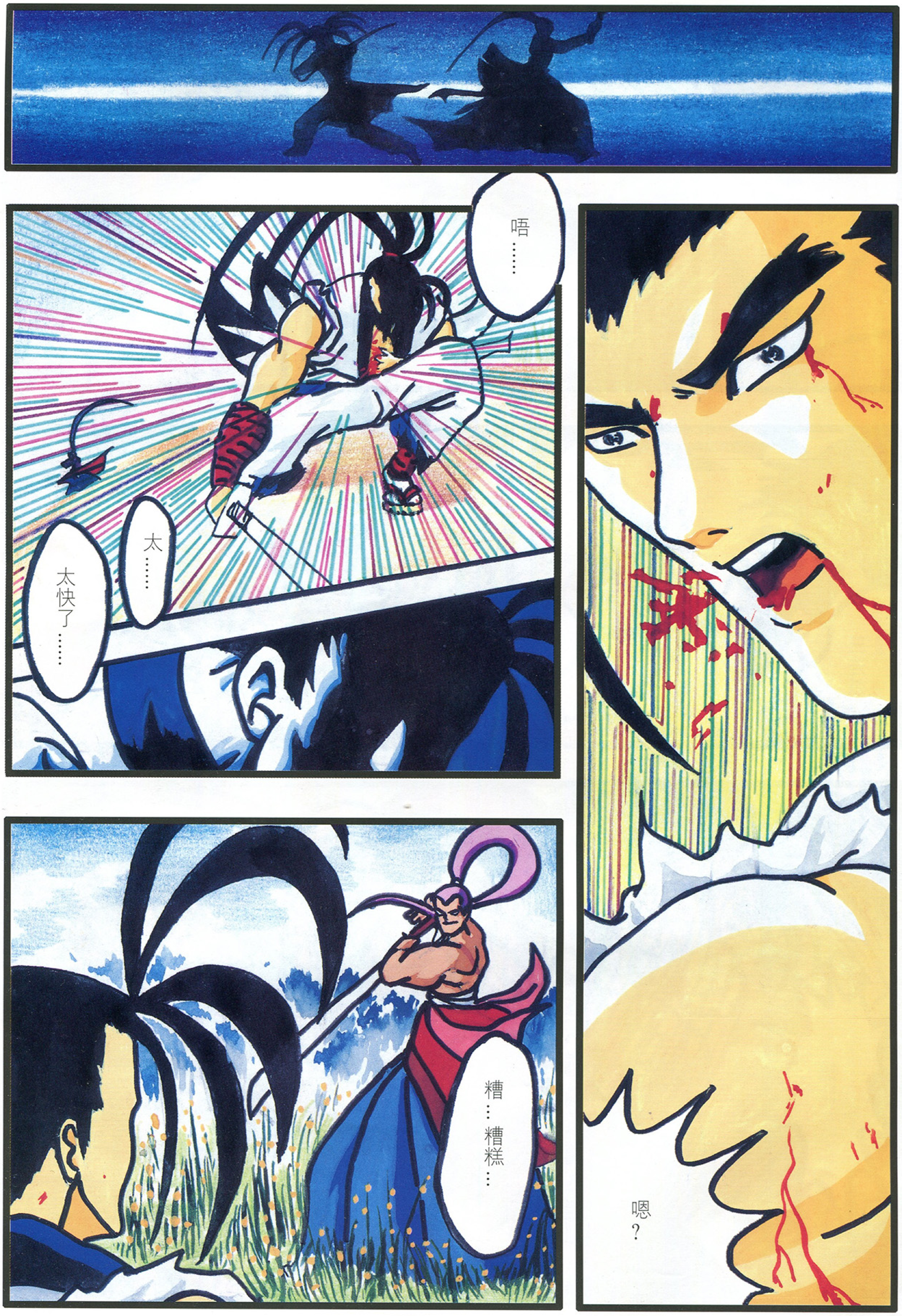
# 《武士道烈傳》

作者：江西 杨文





师傅果然没有说错，那我就替师傅清理门户。
我的事你少管，你给我去死吧！
三连杀吗？
铛！


唔……
太……
太快了……
嗯？
糟…糟糕…


啪！
去死吧！
神梦想…
一刀流…
是你吗？我可没让你出手救我。

“逝者如斯夫”(刚开头，怎么就有一点伤感？莫非……)，不是啦，想到杂志与你们见面，正是一年中最好的日子，亲人团聚，天伦融融，这样的日子永远叫人幸福。只是一年就这么快的过去了，象流逝的水一样一去不返，令人有些伤感。(不必啦。)

画廊开张以来，受到玩友的热情光顾，北国的《北京卡通》寄来“紫光杯” 电脑漫画大赛参赛作品中的精品，江西的杨文再次光顾……天南海北的各路英豪心里还有一方小小的GAME画廊真令我高兴(哈！哈！！哈！！！……)(长啸状。)

——黑马




广西　陆小燕




《路口望》　乔　乔(“紫光杯”电脑漫画大赛二等奖·由《北京卡通》供稿)




江西　杨　文




江西　杨　文



◀《晨》 田 宇（“紫光杯”电脑漫画大赛参赛作品·由《北京卡通》供稿）



▼《女娲》 杨 洁（“紫光杯”电脑漫画大赛参赛作品·由《北京卡通》供稿）





▶『花仙子』 司空遥（由『北京卡通』供稿）



▶长春 寒 冰

# 玩友沙龙

SALON OF PLAYERS

## 龙长说话

□ / 阿鹏主持

好运不断、喜庆连连。圣诞平安夜邀友共欢、庆元旦众小编举杯高歌，仿佛就在昨天；抬头望，又见万家期盼的春节迈着婀娜宜人的脚步，轻轻款款向我们舞来。还是名人说的好：古为今用，洋为中用。不论东方传统的节日还是西方古老的庆典，统统都是我们欢庆的绝好话题，生为现代人，鱼与熊掌均可得也，真是我们的福气。

自阿鹏开办沙龙以来，承蒙众玩家热情相助，来信凝结浓浓的友谊，银线传递真真的热诚，沙龙内外热热闹闹、温温暖暖(沙龙里没空调?)，连主编也不时到沙龙里坐坐(预防感冒？)，动问印制沙龙会员证的情况。不料，半路上杀出个名叫小室武王的家伙 ，把阿鹏气得肚子痛。圣诞节这天，小室武王买到本刊总第 4 期，立马就给阿鹏写信，并寄来了尊容(你也想后宫三千佳丽？)说什么 “听到了龙长大哥的上任讲话，不听则已，越听越喜欢。这么好的事，免费为玩友刊登资料，真太令人感动了，我第一个报名 ，如有沙龙会员证请赐我编号 0000001吧！”虽然有很多人觊觎本沙龙会员天字第一号的宝座，但态度并不十分坚决。我正想利用职务之便将座位留给本人，不承想偏遇小室武王这样顽固的人，硬要横刀夺爱（小室武王，你也太厚颜无……，我恨……我恨 ……），而他竟然还表决心：“一、订阅贵刊至死！二、尽力宣扬贵刊！三、龙长大哥若看中上海的产品，愿提供极大方便，如免费包裹邮寄。”（看在这一条的份上，阿鹏暂不与你计较。）人生不如意，十之七八九，且听主编安排，让出宝座了事。如众玩友打抱不平，尽可来信声援。

阿鹏再次宣告，欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料寄至本刊，我们免费为您刊登，并免费寄出沙龙会员证，资料内容包括您的姓名、年龄、性别、星座、爱好、通信地址、邮编 、一句简短独特的精美附言、一张彩色近期生活照或自画像，要占好座位，必须行动迅速哟！

我在沙龙里忙着阅读来信、接待朋友，乐得整天哈哈哈哈……（装傻？！）

——阿鹏

### 玩友沙龙会员证



编号：0000001
姓名：小室武王
性别：男
年龄：20 岁
星座：天秤座
爱好：电玩
附言：游戏主角所具有的我都具有。（引申自马克思格言：人所具有的我都具有。）
邮编：200240
通信地址：上海市宾川路406号806室

### 玩友沙龙会员证



编号：0000002
姓名：杨文
性别：男
年龄：16 岁
爱好：说GAME台词。
附言：请别打扰我。
邮编：341000
地址：江西省赣州市赣南文艺学校 96 装璜(2)班

### 玩友沙龙会员证

编号：0000003
姓名：彭迪
性别：男
年龄：17 岁
星座：天秤座
爱好：电玩、漫画
附言：有朋自远方来，不亦乐乎。
邮编：547000
电话：0778-2289486
地址：广西省河池市电业局用电管理所

欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料速寄至本刊.




Virtua Fighter 3tb ™
© SEGA ENTERPRISES,LTD., 1997, 1998

以最強的產品開發陣容，最好的利潤分享，誠摯邀請您共創市場先機。
© 1999 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED













开发制造
GMS GAME MEN SYSTEM
高凱科技有限公司
GAME MASTER SYSTEM CO., LTD.
TEL:+886-2-27889407 FAX:+886-2-27857340 E-mail:gamemen@ms18.hinet.net

以最強的產品開發陣容，最好的利潤分享，誠摯邀請您共創市場先機。
© 1999 GAME MASTER SYSTEM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED


麻将
笑傲江湖
笑看风云傲群雄
江湖是非天地间
SUBSINO CO.,LTD.
SUBSINO
TEL: 886-2-27828915
FAX: 886-2-27861566
http://www.subsino.com
subsino@email.subsino.com